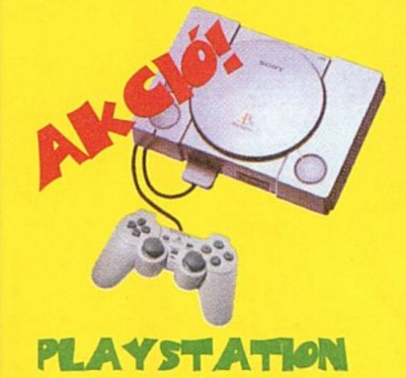

N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
III ÉVFOLYAM 8 SZÁM
1999 AUGUSZTUS
576,-FT
576 KONZOL
Visszatértem!
CROC 2 - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



~~36999,-~~ HELYETT

AKCIÓS ÁR

34999,-

PLAYSTATION



NINTENDO 64

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA

36999,-

PLAYSTATION

A BUG'S LIFE	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT	7990.-
AIR RACE	9990.-
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA SMASH C. TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-





BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUST A MOVÉ 4	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CARMAGEDDON	HIVJ
CASTLEVANIA	11990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	HIVJ
CBZ	13990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLIN MCRAE RALLY /PLATINUM	7990.-
COLONY WARS VENGEANCE	13990.-
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DISRUPTOR	9990.-
DOOM	7990.-
DRIVER	14990.-
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	HIVJ
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 98 +JOY	9990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORSAKEN	4990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE /PLATINUM	7990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAND THEFT AUTO + LONDON DATA	13990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HEXEN	7990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI SACRED FIST	13990.-
KICK OFF WORLD	13990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LEGEND	13990.-
LEMMINGS	9990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 2000	HIVJ
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL	13990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
METAL GEAR SOLID	14990.-
MICKEY MOUSE /PLATINUM	7990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MORTAL KOMBAT 4	13990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-

NASCAR 98	13990.-
NASCAR 98 +JOY	9990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 98 +JOY	9990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NEWMAN HAAS RACING	13990.-
NHL 98 +JOY	9990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE /PLATINUM	7990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARDD	13990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
QUAKE II	HIVJ
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-





RALLY CROSS 2	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RAPID RACER	9990.-
RASCAL	14990.-
RAY STORM	11990.-
RAYMAN /PLATINUM	7990.-
RC STUNTCOPTER	HIVJ
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SOLBLADE /PLATINUM	7990.-
SOPRTS CAR GT	13990.-
SOUL REAVER	HIVJ
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPICE	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET FIGHTER EX+ ALPHA	9990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SYPHON FILTER	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT PINBALL	7990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER /PLATINUM	7990.-
TOMB RAIDER 2 /PLATINUM	7990.-
TOMBI	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-





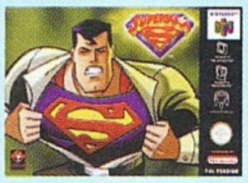
UNHOLY WARS	13990.-
V BALL	11990.-
V RALLY 2	13990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIPER	9990.-
VIRUS	13990.-
VMX RACING	13990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
WARCRAFT II	13990.-
WARGAMES	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

AERO GAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	9990.-
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	9990.-
CARMAGEDDON	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-



CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	9990.-
DARK RIFT	14990.-
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
F1 POLE POSITION 64	9990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	9990.-
GT 64	9990.-
HEXEN	16990.-
IGGYS RECKIN BALLS	9990.-
KNIFE EDGE	16990.-
LAMBORGHINI	16990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-



MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO PARTY	16990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-
MYSTICAL NINJA 2	17990.-



NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NEW TETRIS	HIVJ
NHL 99	16990.-
OFF ROAD CHALLENGE	9990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE II	17990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	HIVJ
SAN FRANCISCO RUSH	9990.-
SCARS	16990.-
STAR WARS EPISODE 1 RACER	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-



V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL CHESS 64	11990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY	9990.-
WETRIX	9990.-
WORLD CUP	9990.-
WORLD DRIVER	HIVJ
WWF WARZONE	9990.-
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	HIVJ
720	9990.-
ALL STAR TENNIS 99	HIVJ
ANTZ	HIVJ
BLACK BASS FISHING	HIVJ
CAESARS PALACE 2	HIVJ
CARMAGEDDON	HIVJ
CENTIPEDE	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DROP ZONE	9990.-
FIFA 2000	HIVJ
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
ISS SOCCER 99	9990.-
KLAX	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOGICAL	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	9990.-
MORTAL KOMBAT 4	9990.-
NBA JAM 99	9990.-
NBA JAM	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CAMELOT	9990.-
RATS	9990.-
RUGRATS	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	HIVJ
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUX	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TOP GEAR RALLY	9990.-
TUROK 2	9990.-
TWOOBLE	9990.-
V RALLY	9990.-
WARIOLAND II	9990.-
WICKED SURFING	HIVJ
WWF ATTITUDE	9990.-
ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT I-II	7990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SMURFS	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
SYLVESTER & TWEETY	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

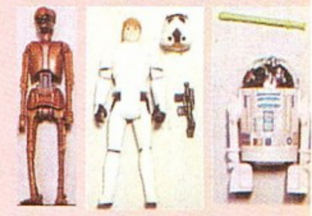
PLAYSTATION	
Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	4999,-
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Sony Egér + Mouse Pad	9999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Sony Multitap elosztó	9999,-
Full Throttle Wheel - Dual Shock	24999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer V2.0 Kártya	HÍVJ!
G-Con45 Namco Light Gun	11999,-
Predator 2 Gun + Pedál (G-Con Komp.)	14999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Dual Force Analogue Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Real Arcade Gun	14999,-
Chameleon Pad - 9 színben	4999,-
Mad Catz Kormány - Dual Shock	24999,-
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-
NINTENDO 64	
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
GAMEBOY	
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-





SEGÍTSETEK!

Nagy bajban vagyunk! Még mindig hiányzik néhány figura leendő bombasztikus Star Wars kirakatunkból illetve gyűjteményünkből. Ha felismered a képen látható figurákat, és megvannak neked, megvesszük vagy elcseréljük őket. Ha esetleg van még valakinek néhány figura "hátlap" kartonja, azokat is szívesen fogadnánk! Keressük a hamisítvány, nem mozgatható (gumi) figurákat is (magyar, lengyel, török gyártmány). Hívd a 3-49-48-47-es számot!



Ezzel az akciós szelvénnyel az 576 KByte bármely boltjában és a csomagküldő szolgálatnál az alábbi kedvezményeket kínáljuk:

ÉRVÉNYES A KÖVETKEZŐ SZÁM MEGJELENÉSÉIG!

AKCIÓS SZELVÉNY

576 KONZOL

#19 SZÁM

10000Ft-nál drágább PSX vagy N64 játékprogram vásárlása esetén a fenti árakból a kedvezmény	10000Ft-nál olcsóbb PSX vagy N64 játékprogram vásárlása esetén a fenti árakból a kedvezmény	Bármely PSX vagy N64 kiegészítő vásárlása esetén a fenti árakból a kedvezmény
2000FT /Játék	**1000FT** /Játék	**1000FT** /db

TARTALOM



Mystical Ninja 2



Omega Boost



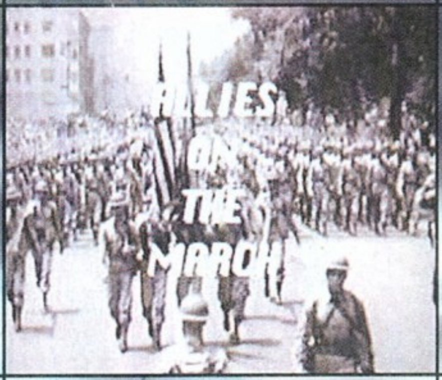
Quake II (N64)



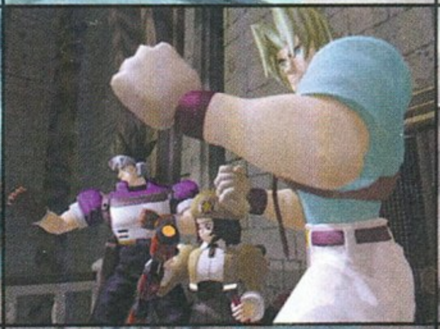
V-Rally 2



Croc 2



Allied General



Hard Edge

aktuális 19

Habár nektek ebben a pillanatban – augusztus 12-én, amikor ezeket a sorokat pötyögöm – még javában tombol a nyár, mi már dolgozunk, mint az ördögök. Gondolom észrevettétek, hogy maradt az emelt oldalszám és a poszter (de milyen kassa poszter!), és maradt a régi ár is. Remélem, hogy ezzel a húzással még több olvasót és rajongót toborozunk magunk köré. A tartalommal szerintem megint nincs baj, tele vagyunk leírásokkal és kódokkal. A jövő hónapban új rovatunk indul "Olvasóink írják" címmel, melyre már meg is érkezett az első "pályamunka" History of Tekken címmel. Baromi jó a sztori, majd meglátjátok. Ezentúl tehát várom a játékprogramokkal, játékos-estékkel, bulikkal – azaz mindenféle nintendós vagy pléjsztésönös okossággal kapcsolatos történeteket, egy oldalas terjedelemben, esetleg fotókkal illusztrálva. Ami megtetszik, leközlöm.

Ebben a hónapban ugyan nincs NTSC leírás, de legközelebb ezt is bepótoljuk, hiszen kivesézzük a Dino Crisis japán verzióját, és végre elindul a várva-várt Final Fantasy 7 teljes leírás is Veres Miki tollából. Addig is essetek neki az e havi számnak!

Martin

adványban megjelent szöveges
llusztrációs anyagok
nilyen módon való újra felhasz-
isa csak a kiadó engedélyével
etséges. ISSN 1417-9296
más: Grafit Pencil Nyomda
apest
tulajdonos: Balogh Zsolt
zerkesztő: Martin
erv: Molnár Dénes
ovács Ildi
mdai előkészítés:
narosi Renáta
lágítás: Recent Kft.
ija a Comgame Kft.,
7 Budapest,
gely Gy. utca 17.
élcím: 1389 Budapest,
132.
eszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív
esztők
izethető: 576 KByte
ngame Kft.),
9 Budapest,
132.
ail: 576kb@irisz.hu
lap: Croc 2



HÍREK





TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (PLAYSTATION)

Core/Eidos

Idén karácsonykor sem lesz hiány Larából, hiszen a Core programozói már javában gyártják az újabb Tomb Raider epizódot. A fejlesztők új taktikát választottak: a lehető legkevesebb információt szolgáltatják ki a játékról. Így nem csoda, ha összesen 3 képet tettek közszemlére. A mellé tartozó információk szerint a játék visszatér a jó öreg első rész hangulatába, ahol több volt a kalandelem, s kevesebb a gyilkolás. A küldetések tehát ennek értelmében NEM lesznek szabadon választhatók, mint a harmadik részben. Köszönhetően az új kódnak, sikerült annyira összetömöríteni a játékot, hogy több FMV videó is lesz a lemezen. Lara ezúttal Egyiptomba látogat. Ugye mondanom sem kell, hogy milyen misztikus hangulatot lehet teremteni a sivatagban, illetve egy piramis belsejében_ A könnyebb tájékozódás érdekében lesz térkép is, amire Lara jegyzetel, így némi segítséget kaphatunk a továbbjutáshoz. A megjelenést decemberre próbálják meg időzíteni az Eidos-nál.





TEKKEN TAG TOURNAMENT (ARCADE)

Namco

Élet a Tekken 3 után? Amerikában már a játéktermekben van az újabb Tekken epizód, ami a második és harmadik rész összes karakterét tartalmazza, valamint egy rakás rejtettet is. Az össz létszám így eléri a 32-t. A fő újítás azonban egy újabb gomb megjelenése: a Tag. A választó képernyőn ugyanis kettő karaktert kell, hogy kiválassz, s menet közben bármikor válthatsz a két szereplő között. Sőt, van amikor speciális mozgásként, két embered egyszerre visznek be halálos csapásokat. A Namco egyelőre hallgat abbéli terveiről, hogy lesz-e PSX verzió, de valószínűleg már dolgoznak rajta a fiúk...



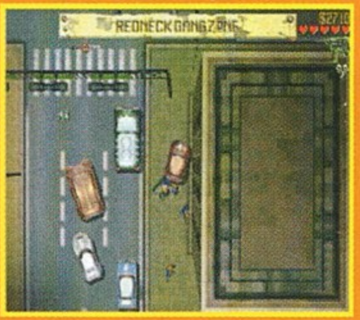


GRAND THEFT AUTO 2 (PLAYSTATION)

DMA Design

A kissé "szabad lelkű", törvényeket nem betartani kívánó játékosok, csak úgy dúskálhattak az elmúlt hónapokban a Playstation-ük mellett, hiszen két olyan név is kijött, mint a Driver és a GTA London. Ezekben aztán lehetett rendetlenkedni rendesen. 1999 novemberében azonban visszatér közénk a nagy klasszikus folytatása, a GTA2. A küldetések számát egy picit megemelték, így kb. 200 db-ra kell számítani. A feladatok pedig a szerint osztódnak ki, hogy milyen járműben ülsz. Ha egy buszt vezetsz más típusú feladatot kapsz, mintha egy Taxiban ülnél. A képekre nézve nekem úgy tűnik, mintha egy kicsit kerekebbek lennének a formák és szebb lenne a rajzuk. Mint mondottam, november környékén jön.





SPIDERMAN (PLAYSTATION)

Neversoft/Activision

Szinte semmit nem lehet tudni az új Pókember játékról, azon kívül, hogy egy csodálatosan szép 3D-s akció/platform lesz. A főhőssel, mint ahogyan a képregényben is: ugrálni kell a háztetőkön, felmászni a házfalakra, s közben használni a csodálatos pókhálót. A megjelenést valamikor télen várhatjuk.





WILD WILD WEST (PLAYSTATION)

SouthPeak Interactive

Pár napja már itthon is nyomják a budapesti mozik a "Vadiúj Vadnyugat" című western-szerűséget, melyben a főszerepet Will Smith és Kevin Kline kapta. Mint ahogyan a film játékátiratában is, amiben azt kell kideríteni, mi történik a nyugatra haladó vonatokkal, amik vagy nyomtalanul eltűnnek, vagy üresen térnek vissza. A cselekmény két szálon fut, valamikor az egyik, valamikor a másik szereplőt irányíthatjuk. A játékban is dúskálnak majd az akciójelenetek, mint például a lövöldözések, vagy az ugrálások. A megjelenésre legalább decemberig várnunk kell.

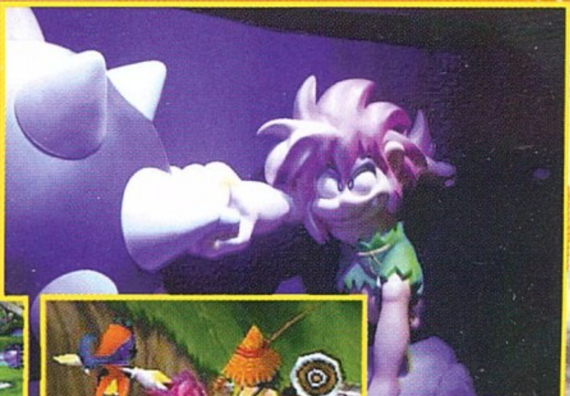




TOMBI! 2 (PLAYSTATION)

Whoopee Camp/Sony

Ha közelebbről is ismernétek, tudnátok, hogy tavaly nyáron megfertőződtem. Mégpedig egy játék által, amit Tombi!-nak hívtak. A 2D-s platform/akció/kaland/RPG (!) játék egyszerűen fantasztikus volt. Nem is csodálom, hogy készül a folytatás. Az első változás rögtön szembetűnő: 3D-s polygonos grafikát fog alkalmazni a játék. A főhős még mindig ő: Tombi, a disznóvadász, akinek 5, újabb rettegett malaccal gyűlik meg a baja. A program felhasználja majd az első rész mentett állásait, s attól függően, hogy abban mennyi feladatot teljesítettünk, úgy alakul a történet. A főhős új ruházatot és új mozgásskálát kapott, ennek köszönhetően egy régi, ám mégis teljesen új játékot üdvözölhetünk. A játéknak előreláthatólag 4 különböző befejezése lesz. Jövő február környékén lesz kész.







THEME PARK WORLD (PLAYSTATION)

Bullfrog/EA

Aki ismerte a Theme Park című játékot, az tudhatja, hogy az egész játék egy vidámpark felépítésére korlátozódott. De azon belül igen széles volt a választék. Te telepíthetted le a hullámvasutat, az elvarázsolt kastélyt és még a lufi árus emberkét is. A folytatásban mindezekkel újra találkozhatsz, azonban az újraírt mozgatórutinnak köszönhetően sokkal több dolgot is megcsinálhatsz. Például belebújhatsz az egyik vásárlóba, és belső nézetből körbemehetsz az egész parkban, kipróbálhatsz minden játékot. A cél természetesen az lenne, hogy a parkba látogató összes ember boldog legyen. Csak ezután juthatsz át egy következő, nagyobb vidámpark vezetői posztjára. Még a télen.



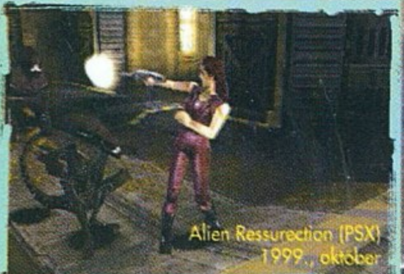


STARCRAFT (N64)

Mass Media

A népszerű PC-s stratégiai játék most már biztos, hogy lesz N64-re is. A Starcraft egy valósidejű stratégiai játék, amiben 3 faj közül választva tíznél is több küldetést kell végigharcolni. A konvertálást végző Mass Media 1-2 dolgot megváltoztatott az eredetihez képest. Például a grafikát. Nem akarok már most, előre ítéletet hirdetni a játékkal kapcsolatban, de a grafika nem valami első osztályú. Sőt, kifejezetten ronda. A hálózati játékot is csak osztott képernyőn lehet majd játszani. Mindezek ellenére bízzunk benne, hogy a hangulata megmarad ennek a fantasztikus játéknak. Valamikor november tájékán jön.





Alien Ressurrection (PSX)
1999., október



Dino Crisis (PSX)
1999., október 8



Ecco the Dolphin 3D (DC)
1999., november



Final Fantasy VIII (PSX)
1999., november



The Phantom Menace (PSX)
1999., szeptember

DESTRUCTION DERBY 64 (N64)

Looking Glass/THQ

Egy autóverseny, ahol nem kötnek ósdi szabályok ahhoz, hogy megnyerj egy versenyt. Egy autóverseny, ahol céljaid eléréséhez mindent szabad. Egy autóverseny, ahol kedvedre zúzhatod ellenfeleid autóit. Ez pedig a Destruction Derby. A réges-régen megjelent PSX-es roncsderbi jogai olyan nagy kiadóhoz kerültek, mint a THQ, így végre a Nintendo gazdák is kedvükre düböröghetnek majd. Lesz šima verseny, vagy nagy arénás lökdösődés, de 4-es osztott képernyős mód is. Most már bármelyik pillanatban megjelenhet.







SQUARESOFT

Final Fantasy IX: Óriási titkolózás folyik Japán elsőszámú fejlesztőcégénél a Square-nél, amióta napvilágot láttak azon híresztelések, hogy készül a Final Fantasy IX. A hír bármennyire is hihetetlen, egyre inkább úgy tűnik, hogy igaz. A Japán Famitsu magazin ugyanis meglátogatta egyszer a Square bázisát és véletlenül belépett egy olyan szobába, ahová nem lett volna szabad. Mint a fotókon is látszik, nagyon titkolnak valamit. Nem sokkal az eset után bejelentették: egy szupertitkos RPG-n dolgoznak, ahová több embert vezényelték, mint az FFVIII-hoz. A találgatások szerint Japánban jövő tavasszal kerül a boltokba, a Final Fantasy IX. Nekünk már van két rajzunk!

Final Fantasy Film: A Honolulu-i bázison máson is dolgoznak azért. A Toy Story volt az első csak és kizárólag számítógéppel készített film. Nos, most lesz egy a Final Fantasy világában is. A 2001-re tervezett mozi felett az első Final Fantasy-k kitalálója bábáskodik.

Final Fantasy Antologhy: PSX-re 1997-ben robbant be a köztudatba a Final Fantasy VII. A gép gazdái azelőtt nem is hallhattak erről a mókáról, főleg mivel Európába csak 1 rész jutott el. Így a Square kigondolta, hogy az V-ös és VI-os részt kiadják egyben. Az év végére tervezett játékok teljes mértékben a Ninendo-s változatot követik, azzal a különbséggel, hogy FMV videókkal megspékelték.

FINAL FANTASY VI ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY V ファイナルファンタジーV








FIFA 2000 (PLAYSTATION)

EA Sports

Mint ahogyan eddig minden évben, úgy idén is lesz foci az Electronic Arts-tól. A Fifa 2000 címet viselő programban megpróbálják felülmúlni tavalyi önmagukat is, hiszen 40 ország 850 csapatát tartalmazza majd a CD. Külön van 18 kiemelt ország, aminek a csapataival egy egész bajnokságot lejátszhattok. 4 teljesen új nézetet is építettek a játékba, a 32 klasszikus "régi idők csapatai" mellett. A november 8.-ai premier sikere azt hiszem garantálva van.






COUNTDOWN VAMPIRES (PLAYSTATION)

Bandai

Mindenki ki akarja venni a részét a nagy horror-játékok által szerzett bevételből, s ezzel a Bandai sincs másképp. Amit egyelőre tudni lehet, hogy egy egyszemélyes kalandjáték lesz, némi logikai feladatokkal és egy rakás vámpírral. Még nagyon a fejlesztés elején járnak.




FIGHTER MAKER (PLAYSTATION)

Agetec

Úr Isten! Mióta várok már egy ilyen ötletre! A Fighter Maker ugyanis nem lesz más, mint egy verekedős játék KÉSZÍTő program! Alapból van a 20 választható karakter alap. Ezeket kedvedre formálhatod, nevet, vércsoportot, hobbit is adhatsz a kedvencednek. Ekkor 69 speciális mozgással ruházhatod fel. Megadhatod a lábának kiinduló helyzetét, a középső helyzetét, majd az utolsó pontot, s ebből a gép kialakít egy mozgásfázist. Ez lesz egy rúgás. Miután bekalibráltad a mozgásokat, jöhetnek a hangok. Minden ütéshez más hangmintát rendelhetsz, tehát Te alakíthatod ki az effekteket. Kb. ennyit elöljáróban, a többit az őszi megjelenés után.





JADE COCOON (PLAYSTATION)

Genki/Crave

Egy álomszép RPG lesz a Jade Cocoon, ami meglehetősen hasonlít a Final Fantasy VII-re. Sőt, talán le is előzi_ A játékot volt szerencsém Veres Miki szuper RPG CD-jén látni, s azt hiszem közel járok az igazsághoz, ha azt mondom: földbe gyökerezett a lábam. Az egész játék egy FF klón, azzal a különbséggel, hogy másképp hívják a szereplőket, és persze teljesen más a történet, de az alap koncepció az ugyanaz. Mész egy helyen, véletlenszerűen megtámad egy szörny a 150 lehetséges közül és különböző varázslatokat szór rád. Te is visszavágsz neki, aztán mész tovább. A 40 óra játékot igénylő program már megjelent Japánban és nemsokára Amerika következik. Talán tél előtt lesz Európában is.

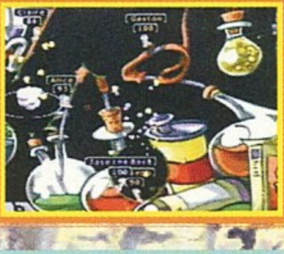





WORMS ARMAGEDDON (N64)

Team 17/Infogrames

PC-re és Amigára 1996-ban jelent meg egy egyedülálló játék, amelyben pici kukacokat kellett irányítani, s több mint 20 fegyver, illetve segédeszköz segítségével kicsinálni az ellenséges csapatot. A terep mindig véletlenszerűen generálódik, s valami elképesztően debil témákat ölel fel. Van, amikor egy kertben vagy, az ásók, illetve gereblyék között, de a labor a különböző kémiai üvegcséivel is mindennapi helyszínnek számít. Egyszerre 4 csapat vehet részt egy küzdelemben. A fantasztikusan szórakoztató anyag év végére várható.

JÁTÉK!!!

Halihó! Most, hogy véget ért ez a fantasztikusan meleg nyár, és hivatalosan is itt az ősz, megkezdjük Nagyszabású Nyereményjátékunkat. Minden hónapban hihetetlen mennyiségű és minőségű cuccokhoz juthattok. Minden játék – így az ehavié is – kiértékelése csak két hónap múlva fog történni, s tesszük mindezt azért, hogy legyen időtök megkeresni a választ a kérdésekre, mert így 1 egész hónapotok van rá. A megfejtéseket nyílt levelezőlapon adjátok postára **Játék** jeligével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.

A kérdés: Fejtsd ki nekünk, hogy az eddig megjelent 576 Konzolok közül melyik tetszett a legjobban, és miért?

A nyeremény: Többek között Psygnosis demo CD-k, Bloody Roar, Viva Football, Ninja, és Street Fighter EX Alpha CD-k

A beküldési határidő: 1999 október 15.

APRÓ

☛ A Warner Bros.-al kötött megállapodás értelmében a NewKidCo lesz az, aki csodálatos Warner rajzfilmeket fog megjátékosítani a Playstation és Nintendo 64 tulajdonosok számára. Az első nagy címük a híres egér-macska duó Tom&Jerry lesz, valamikor 2000 nyarán.

☛ A vájtfülűek biztosan észrevették már, hogy egyre több játék használ valódi előadókat zenék gyanánt. Az Electronic Arts Fifa sorozatában is szerepelt már többek között a Chumbawamba, vagy a Fatboy Slim, de a 2000. évre egy speciális meglepetéssel készülnek. Aki pedig nem lesz más, mint Robbie Williams, a Millenium és a Strong című számok előadója. Ugyanakkor egy szomorú hír az N64 gazdáknak, hogy az EA leállította fejlesztésit a gépre, így idén nem lesz se Fifa, se NBA, se semmi.

☛ Viharos gyorsasággal terjednek el a PSX2-es programozói platformok a világ pontján, hiszen sok cég jelentette be: ők már dolgoznak PSX2-es játékokon. Hogy miként lehetséges ez? A japánban karácsonykor debütáló masinára játék kell. S ha most nem kezdik el őket gyártani, akkor játék nélkül jön ki a gép. Ezt persze nem lehet, ezért a legnagyobbaknak, mint a Square, a Namco, vagy az Enix – már van fejlesztői masinájuk. A jelenlegi Sony tulajdonosoknak nem kell megijedni, mert ez nem azt jelenti, hogy december után már nem is készül több fejlesztés a gépre, hanem fokozatos lesz az átállás. Hiszen még PSX1-re lesz a Final Fantasy IX, a Resident Evil 3, a Gran Turismo 2 és még rengeteg más játék.

☛ Természetesen a Nintendonak is lépnie kellett valamit a Sony PSX2-es bejelentésére – így az amerikai E3 kiállításon bemutatták az új gépüket, melyet Dolphin névre kereszteltek. Az IBM-mel és a Panasonic-al összefogva közösen készítik el az új évezred Nintendóját. A vezérigazgató 3 szóban foglalta össze a gép tulajdonságait: "gyors, erős, és olcsó". Annyit már lehet tudni, hogy a masina DVD alapú lesz és képességeiben a Sony új gépével vetekszik. Sőt, még a megjelenést is nagyjából egy időpontra tervezik: 2000 nyarára.

☛ A 989 Studios a Syphon Filter óriási sikerén felbuzdulva rögtön belefogott a folytatás készítésébe. Jövő ősszel lesznek kész vele.

☛ Nell McAndrew körül csak úgy izzik a levegő. Alighogy lelépett az Eidos-tól mint Lara Croft modell, máris vállalta, hogy a Playboy magazinban lefotózzák. Mivel az újság főszerkesztőjét nem ejtették a fejére, rögtön ki is nyomta címlapra, hogy " Meztelen a Tomb Raider lány!". Lett is belőle botrány rendesen, hiszen az Eidos beperelte a lapot, s mivel megnyerték a pert, több ezer darab újságot kellett bevonni, s leragasztani a Tomb Raider feliratot. Azért a mi jó öreg Martinunknak persze van egy eredeti példánya...

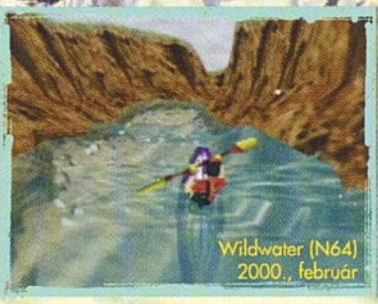


☛ Most, hogy Japánban kijött a Metal Gear küldetéslemez, rögtön felrepült a kérdés, hogy lesz-e folytatása a dolognak. Hideo Kojima az egész Metal Gear világ kiagyalója úgy nyilatkozott, hogy egy olyan nagyszabású és összetett programnak, mint a Metal Gear Solid 2, csakis a PSX2 tud megfelelő hardveri hátteret adni.


Gran Turismo 2 (PSX) 2000., február


Rayman 2 (DC) 2000., március


Kingsley (PSX) 1999., szeptember


Wildwater (N64) 2000., február

Az autóverseny imádók csoportjából, alapvetően két-féle versenyzőt különböztetünk meg. Az első a száguldozós típus, aki nem szeret kanyarogni, nem szeret fékezni, aki számára a sebesség az élvezet, még akkor is, ha ez néha abszolút irreális a játékban. A másik a kanyargós figura. Minél göcsörtösebb a pálya, annál jobban élvezi a dolgot, nem is beszélve a beállítások széles skálájáról, mely létfontosságú az újabb időeredmény megdöntéséhez.



A V-Rally 2 természetesen a "technikás" srácoknak készült, de már az első alkalommal érezni, hogy ebben a játékban mindkét vezető megtalálja a magának való járművet, pályát, nehézséget. Valahol nagyon jól eltalálták a készítők azt az arányt, ahol még lehet száguldozni, de éberen kell figyelni a navigátorunk előrejelzéseire is. A másik kettősség a játékkal kapcsolatban, az ismerőseim, cimboráim reakciói. Mindenki várta már, mégis vannak figurák, akik még mindig a Colin McRae Rally-t tartják a legjobb rally játéknak. Számomra ez így ebben a formában nem igaz, bár vannak ebben a játékban is apró hibák, amik a CM Rally-ban nem voltak, viszont a V-Rally 2 újításai és megoldásai egy-két helyen szó szerint elsöprően jobbak McRae papánál.

VÁLASZTÉK: JÓ

Rögtön kezdjük az intróval. Wow! Gyönyörűen megrajzolt felvételek, nem is beszélve az abszolút passzoló zenéről. Látszik, hogy nem spóroltak az energiával a srácok. Ha kifújtuk magunkat, rögtön megtekinthetjük a játék egyik legrosszabb megoldását is. Névlegesen a töltések alatt megjelenő (mittom'én hogy hívják ezt hivatalosan) szívverés mérőt/EKG-t??. Mindegy, ez valami hatalmas melléfogás volt. Talán a Metal Gear Solid-al játszottak, amikor írták a programot? Jobb elképzelésem nincs, mivel semmi nem tudja számomra összekapcsolni az EKG-t és a rallyt. Lehet, hogy csak én vagyok szűk látókörű. Talán a verseny közben megjelenő pulzusemelkedésre akartak utalni, ám elég szálkásra sikerült.

Több mint 12 országban tehetitek próbára rally tudásotokat,17 alapból adott kocsival. Két fő csoportra oszthatjuk a járműveket. Természetesen a WRC (World Rally Cars) csoport az alap, itt a hivatalosan megszokott járgányokból választhatunk kedvünkre (ajánlom a Subaru-t). Mindegyik 4-kerekes, átlagban 300 lóerővel mozognak...stb. A másik választható skála a Kit Cars. Ezek standard, gyári modellek átalakítva a versenyhez. Bár a motorteljesítményük komolyan különbözik, mégis sokszor ezek a kocsik viszik a pálmát a versenyekben, mert könnyebbek, kisebbek és jobban irányíthatóak. Természetesen vannak bonuszautók is, melyeket akkor kaptok, ha sikeresen megnyertetek egy pár bajnokságot. Ezek közül a kedvencem a 88 lóerős, 5 sebességes, elsőkerekes Renault 8 Gordini. Ezzel a kiskocsival, még hajdanában Lütyőőrmester száguldozott a francia utakon, így különösen közel áll a szívemhez, már csak azért is, mert olyan kormányműve van, hogy alig tudtam kicsúszni a kanyarokban, bármennyire is próbáltam. Összesen 10 plusz autó van, hajrá! Érdemes, mert sikeres bajnokságok után kapunk majd egy-két speciális négykerekűt is ,melyet "boltban" nem nagyon tudnánk megvenni. Hasznos menüpont a járgányok kipróbálása is. Egy pár kör próbakocsikázás után, rögtön könnyebb eldönteni, hogy mennyire érezzük az autót.







IRÁNY A TOP-LISTÁK ÉLÉRE!

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION



FELÉPÍTÉS: JELES

A versenytípus kiválasztásánál is a megszokott rallyversenyek közül válogathatunk. Természetesen az első a sima időmérés. Verseny az óra ellen. Idővel megjelenik a "szellem"-autó, így megkönnyítve saját magunk megelőzését. Arcade módban pályáról pályára lépkedve haladhatunk előre, természetesen csak akkor, ha mindig időben átszakítjuk a képzeletbeli célszalagot. Itt repülő-start indítja a mezőnyt, ami néhol könnyít, néhol nehezít. Három fő verseny van, versenyenként két pályával, négy ellenféllel.

Az első "komolyabb" versenysorozat a V-Rally Trophy. Ez már aktív része a játék felépítésének. Itt lehet új autókat nyerni, ha sikerül továbblépni a következő fokozatra egy-egy trófea végén. Három fokozat van a játékban: Euro, World és Expert. A bajnokságban négy verseny van, versenyenként szintén két pályával. Itt már nem a helyezés, hanem az időeredmény számít. Mindegy, hogy hányadiknak érünk célba az összetett időeredményünknek kell a legkevesebbnek lenni. Tehát, ha az első pályán 25 másodperces hátrányt szerzünk, könnyen lehet, hogy elszállt a végső győzelem, még akkor is, ha minden hátralévő versenyt 2-4 másodperccel nyerünk. Azoknak, akik nem mozognak otthonosan ebben a világban, ez kicsit kínainak tűnhet, de ha egyszer egy versenyt végigvezettetek, már érthetővé válik az egész. Fontos még a V-Rally Trophy-nál, hogy itt minden sérülés, csak látványban jelenik meg az autón, teljesítményben nem. Tehát agyon gyúrhatjátok a kocsikat, nem fognak lelassulni tőle.

Természetesen a Championship lesz a legnehezebb verzió mind közül. Pontosan ezért erről egy kicsit bővebben érdemes szólni. Itt mindig egyedül száguldozunk végig a pályákon, ám ez nem jelenti azt, hogy nincs ellenfelünk. Nagyon is van, csak épp pár perccel később indítják el. Itt az időeredmény az abszolút mérvadó. Mialatt nyomjuk a gázt és gyűrjük a kanya-



rokat a gép folyamatosan mutatja, hogy épp hányadik helyen autózunk azon a szakaszon. Mivel két, esetleg három pályából áll egy verseny, végső helyezésünket csak a legvégén látjuk, ám addig rengeteg egyéb dologgal kell foglalkoznunk, a jobb eredmény érdekében. A legfontosabb a kocsi karbantartása. Mivel itt



már bizony sérül a négykerekű, minden pályaszakasz végén meg kell szerelnünk a kocsit. Gyakorlatilag erre 30 percünk van és a sérülésektől függően, mi adhatjuk meg, hogy melyik alkatrészre szeretnénk "költeni" az időnket. Erdemes mindig a legfontosabb dolgokat összerakni, mivel nem sokat érünk kegy tökéletes felfüggesztéssel, ha a motor prüszköl. Erről még később szólni fogok, ám most a bajnokság legfontosabb része: a pontozás. Az elsőnek 4, a másodiknak 2 és a harmadiknak 1 pont jár, így ha nem vagytok dobogósak, elég nehéz előrelépni. Röviden ennyit a verseny szabályairól, hangsúlyoznám: nem olyan bonyolult gyakorlatban, mint papíron.

Miután nekikezdtünk a versenynek, az első szakasz előtt, opciók egész sora tárul elénk a kocsival kapcsolatban, az irányítással...stb. Mielőtt bármit is beállítanánk, nézzük meg az időjárást és a napszakot. Eső, hó, sár, természetesen mindegyik más beállítást igényel.

A DRIVING OPTIONS-ban leánykát csinálhatunk a navigátorból, kikapcsolhatjuk a sebváltót, aktiválhatjuk a fékrásegítőt és (ami szerintem a legfontosabb) megadhatjuk a kormány érzékenységét. Ezzel vigyázzatok, mert kritikus pontja a sikeres versenyzésnek. Abszolút pilóta-függő és nagyon hasznos. Még azoknak is ajánlanám, akik úgy gondolják, hogy majd megszokják a gépi beállításokat. Tegyetek egy



próbát, rengeteg múlik a jó kormányozhatóságon, különösen azoknál a pályáknál, ahol egy rossz mozdulat után fejre állunk és mosolyogva nézhetjük , ahogy minden esélyünk elúszik a végső győzelemre.

SZERELÉSEK, JAVÍTÁSOK: JELES

A CAR SETTINGS a másik pont, ahol fontos másodperceket nyerhetünk egy kis plusz munkával. Itt kell a járgány technikai paramétereit megadnunk, illetve megváltoztatni a "gyári" beállításokat. Ezek általában annyira jók, amennyire egy ingyen ügyvéd tanácsai. Használhatóak, de felületesek és pontatlanok. Az első a megfelelő kerék. Nem kell ecsetelnem mi történik, ha a hóban száraz gumikat "húzunk". A 8 típus közül könnyen kiválasztható a legmegfelelőbb gumi. Aki tud olvasni, annak menni fog. A GEARBOX-nál a sebességváltó tartományait nyújthatjuk/rövidíthetjük meg. Minél hosszabbak annál gyorsabb lesz az autó, ám a gyorsulás intenzitása csökken. A CHASSIS a legtechnikaibb rész. A Suspension a felfüggesztés, amely a pálya felületétől függ. A kemény pályán, kemény felfüggesztés kell, míg a puha, sok huplival megáldott úton, jobb ha rugalmas a kocsi is. A Car Height is valami hasonló, egészen pontosan a kocsi magassága (mármint az alja és az út közti magasság). Alacsony kocsi jobban tapad, de könnyebben leér az alja. Magasabb kocsi pattog, manőverezik, de kisebb a leszorító erő. Az Over/Understeer a kormány elforgatásának fokát jelenti. Magyarul: mennyire tudjuk a kanyarban alászedni a kormányt. Ízlés szerint tálalandó. A fékekről (Brakes) annyit érdemes szólni, hogy a puha nagyobb tapadást, a kemény kisebb féktávot de gyengébb stabilitást eredményez. Ezeket a dolgokat kell, a már fent említett szereléseknél két szakasz között, helyrepofozni. A motor a legfontosabb, majd a sebváltó, kormány, felfüggesztés és végül a fék (abból úgysem kell sokat használni). Ha ebben a sorrendben szerelgettek, minden kiállás után egy viszonylag kezelhető autóval gurulhattok ki a szerelők sátrából, még akkor is, ha sikerül szegényt alaposan leamortizálni az előző körökben.

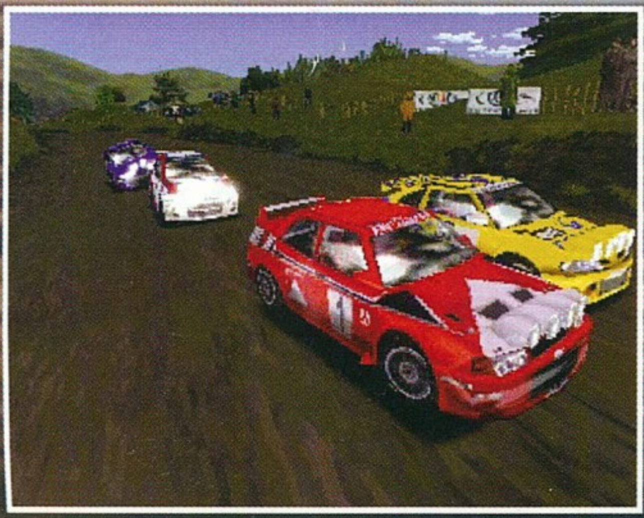
GRAFIKA: JELES

Lassan de biztosan elérkeztünk a versenyhez. A start után látni fogjátok, hogy miért istenítik a szaklapok és a játékosok egyaránt a játékot. A grafika. Nem túlzok, amikor azt állítom: néhány pályánál olyan érzésem volt, mintha az út bizonyos pontjai fényképek lettek volna. Nem is emlékszem olyan játékra, ami ilyen környezetet ennyire élethűen tudott ábrázolni. A hangulatot csak javítja a közönség hülye befutkározása a pályára. Mindig elborzadok, amikor a valódi rally versenyeken látom, hogy egyesek szó szerint a kocsi elől ugranak el. Most, hogy tudom, mit láthat a sofőr, hatalmas tiszteletemet élvezik, mivel nem a legmegnyugtatóbb látvány 180-al száguldani egy tömeg kellős közepébe, még akkor is, ha tudjuk, hogy el fognak ugrani (remélhetőleg). Carma-őrült barátaimnak: nem lehet elütni a szerencsétleneket! Ne is próbálkozzatok vele.

A visszajátszások is látványosan, színvonalasan vannak megoldva, nem is beszélve a látható versenyzőkről a kocsi üvegén keresztül.

PÁLYAÉPÍTŐ: PLUSZ PONT

Nekem minden újítás közül mégis a legjobban a pályaépítő (Track Editor) tetszik. Végre saját útvonalat, saját hátteret, saját huppanókat építhetünk. Óriási ötlet! Képzeljétek csak el, hogy mit tudtunk volna ezzel kezdeni egy Gran Turismo-ban... Mindent megadhatunk a magasságtól a dőlésszögig, az időjárástól az országig. Csak a pályakészítővel órákig lehet játszani. Ajánlom mindenkinek, mert a cimborákkal (különösen a négy részre osztott képernyőnél) hatalmasakat lehet nyomni, a saját pályáinkon. És valljuk be, nincs is nagyobb élvezet, mint amikor látjuk haverjainkat kirepülni az általunk kreált szivatós-kanyarban.





PONTLEVONÁSOK:

Most, hogy elmondtam a játék pozitívumait, szót ejtenék azokról az apróságokról, melyek miatt sokan mégis a CM Rally-t tartják még mindig a legjobbnak (szerintem alaptalanul). Tény: a kocsi túl könnyen felborul. Ezzel nem lehet vitatkozni, tapasztalni fogjátok. Ám ettől még nem rossz a játék, sőt kifejezetten késztet az óvatosabb vezetésre. A pályák beláthatósága viszont sokszor idegesítően rossz. Ez különösen a jeges pályáknál szembetűnő (vagy inkább szembe-nemtű-



nő). Mikor észrevesszük a kanyart, már rég késő. Az ellenfelek dróton húzása is negatív tulajdonsága a játéknak, bár a versenyek elején megadja a lehetőséget, az előzésre, és ha itt sikerül, akkor már viszonylag könnyen magunk mögé utasíthatunk akárkit. Ha viszont véletlen nekimegyünk egy láthatatlan fának, vége az egésznek, egyszerűen, folyamatosan távolodik tőlünk a mezőny elülső része. Röviden ennyi. Akiknek ez elég, hogy lehúzzák a játékot, hát tegyék, ám ez három kifogás. Eddig hány pozitív újítást soroltam fel? Több mint 10-et, így ezúton küldeném üdvözletemet mindenkinek, aki szereti lehúzni a közkedvelt és sikeres játékokat, mert mostanában ez a divat. Én egyértelműen az eddig megjelent legjobb rally játékot teszteltem, így ha ezt szeretnétek megvenni, akkor a Virtual Rally 2-t kérjétek az üzletekben.

Adam

V-RALLY 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
3-15 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ LÁTVÁNY, TECHNIKA, SZÍNVONAL
× NEHÉZ ELLENFELEK, PICIT CSALÓ KÉP

95%

Az autóverseny imádók csoportjából, alapvetően két-féle versenyzőt különböztetünk meg. Az első a száguldozós típus, aki nem szeret kanyarogni, nem szeret fékezni, aki számára a sebesség az élvezet, még akkor is, ha ez néha abszolút irreális a játékban. A másik a kanyargós figura. Minél göcsörtösebb a pálya, annál jobban élvezi a dolgot, nem is beszélve a beállítások széles skálájáról, mely létfontosságú az újabb időeredmény megdöntéséhez.









A V-Rally 2 természetesen a "technikás" srácoknak készült, de már az első alkalommal érezni, hogy ebben a játékban mindkét vezető megtalálja a magának való járművet, pályát, nehézséget. Valahol nagyon jól eltalálták a készítők azt az arányt, ahol még lehet száguldozni, de éberen kell figyelni a navigátorunk előrejelzéseire is. A másik kettősség a játékkal kapcsolatban, az ismerőseim, cimboráim reakciói. Mindenki várta már, mégis vannak figurák, akik még mindig a Colin McRae Rally-t tartják a legjobb rally játéknak. Számomra ez így ebben a formában nem igaz, bár vannak ebben a játékban is apró hibák, amik a CM Rally-ban nem voltak, viszont a V-Rally 2 újításai és megoldásai egy-két helyen szó szerint elsöprően jobbak McRae papánál.

VÁLASZTÉK: JÓ

Rögtön kezdjük az intróval. Wow! Gyönyörűen megrajzolt felvételek, nem is beszélve az abszolút passzoló zenéről. Látszik, hogy nem spóroltak az energiával a srácok. Ha kifújtuk magunkat, rögtön megtekinthetjük a játék egyik legrosszabb megoldását is. Névlegesen a töltések alatt megjelenő (mittom'én hogy hívják ezt hivatalosan) szívverés mérőt/EKG-t??. Mindegy, ez valami hatalmas melléfogás volt. Talán a Metal Gear Solid-al játszottak, amikor írták a programot? Jobb elképzelésem nincs, mivel semmi nem tudja számomra összekapcsolni az EKG-t és a rallyt. Lehet, hogy csak én vagyok szűk látókörű. Talán a verseny közben megjelenő pulzusemelkedésre akartak utalni, ám elég szálkásra sikerült.

Több mint 12 országban tehetitek próbára rally tudásotokat,17 alapból adott kocsival. Két fő csoportra oszthatjuk a járműveket. Természetesen a WRC (World Rally Cars) csoport az alap, itt a hivatalosan megszokott járgányokból választhatunk kedvünkre (ajánlom a Subaru-t). Mindegyik 4-kerekes, átlagban 300 lóerővel mozognak...stb. A másik választható skála a Kit Cars. Ezek standard, gyári modellek átalakítva a versenyhez. Bár a motorteljesítményük komolyan különbözik, mégis sokszor ezek a kocsik viszik a pálmát a versenyekben, mert könnyebbek, kisebbek és jobban irányíthatóak. Természetesen vannak bonuszautók is, melyeket akkor kaptok, ha sikeresen megnyertetek egy pár bajnokságot. Ezek közül a kedvencem a 88 lóerős, 5 sebességes, elsőkerekes Renault 8 Gordini. Ezzel a kiskocsival, még hajdanában Lütyőőrmester száguldozott a francia utakon, így különösen közel áll a szívemhez, már csak azért is, mert olyan kormányműve van, hogy alig tudtam kicsúszni a kanyarokban, bármennyire is próbáltam. Összesen 10 plusz autó van, hajrá! Érdemes, mert sikeres bajnokságok után kapunk majd egy-két speciális négykerekűt is ,melyet "boltban" nem nagyon tudnánk megvenni. Hasznos menüpont a járgányok kipróbálása is. Egy pár kör próbakocsikázás után, rögtön könnyebb eldönteni, hogy mennyire érezzük az autót.

IRÁNY A TOP-LISTÁK ÉLÉRE!



FELÉPÍTÉS: JELES

A versenytípus kiválasztásánál is a megszokott rallyversenyek közül válogathatunk. Természetesen az első a sima időmérés. Verseny az óra ellen. Idővel megjelenik a "szellem"-autó, így megkönnyítve saját magunk megelőzését. Arcade módban pályáról pályára lépkedve haladhatunk előre, természetesen csak akkor, ha mindig időben átszakítjuk a képzeletbeli célszalagot. Itt repülő-start indítja a mezőnyt, ami néhol könnyít, néhol nehezít. Három fő verseny van, versenyenként két pályával, négy ellenféllel.

Az első "komolyabb" versenysorozat a V-Rally Trophy. Ez már aktív része a játék felépítésének. Itt lehet új autókat nyerni, ha sikerül továbblépni a következő fokozatra egy-egy trófea végén. Három fokozat van a játékban: Euro, World és Expert. A bajnokságban négy verseny van, versenyenként szintén két pályával. Itt már nem a helyezés, hanem az időeredmény számít. Mindegy, hogy hányadiknak érünk célba az összetett időeredményünknek kell a legkevesebbnek lenni. Tehát, ha az első pályán 25 másodperces hátrányt szerzünk, könnyen lehet, hogy elszállt a végső győzelem, még akkor is, ha minden hátralévő versenyt 2-4 másodperccel nyerünk. Azoknak, akik nem mozognak otthonosan ebben a világban, ez kicsit kínainak tűnhet, de ha egyszer egy versenyt végigvezettetek, már érthetővé válik az egész. Fontos még a V-Rally Trophy-nál, hogy itt minden sérülés, csak látványban jelenik meg az autón, teljesítményben nem. Tehát agyon gyúrhatjátok a kocsikat, nem fognak lelassulni tőle.

Természetesen a Championship lesz a legnehezebb verzió mind közül. Pontosan ezért erről egy kicsit bővebben érdemes szólni. Itt mindig egyedül száguldozunk végig a pályákon, ám ez nem jelenti azt, hogy nincs ellenfelünk. Nagyon is van, csak épp pár perccel később indítják el. Itt az időeredmény az abszolút mérvadó. Mialatt nyomjuk a gázt és gyűrjük a kanya-



rokat a gép folyamatosan mutatja, hogy épp hányadik helyen autózunk azon a szakaszon. Mivel két, esetleg három pályából áll egy verseny, végső helyezésünket csak a legvégén látjuk, ám addig rengeteg egyéb dologgal kell foglalkoznunk, a jobb eredmény érdekében. A legfontosabb a kocsi karbantartása. Mivel itt



már bizony sérül a négykerekű, minden pályaszakasz végén meg kell szerelnünk a kocsit. Gyakorlatilag erre 30 percünk van és a sérülésektől függően, mi adhatjuk meg, hogy melyik alkatrészre szeretnénk "költeni" az időnket. Erdemes mindig a legfontosabb dolgokat összerakni, mivel nem sokat érünk kegy tökéletes felfüggesztéssel, ha a motor prüszköl. Erről még később szólni fogok, ám most a bajnokság legfontosabb része: a pontozás. Az elsőnek 4, a másodiknak 2 és a harmadiknak 1 pont jár, így ha nem vagytok dobogósak, elég nehéz előrelépni. Röviden ennyit a verseny szabályairól, hangsúlyoznám: nem olyan bonyolult gyakorlatban, mint papíron.

Miután nekikezdtünk a versenynek, az első szakasz előtt, opciók egész sora tárul elénk a kocsival kapcsolatban, az irányítással...stb. Mielőtt bármit is beállítanánk, nézzük meg az időjárást és a napszakot. Eső, hó, sár, természetesen mindegyik más beállítást igényel.

A DRIVING OPTIONS-ban leánykát csinálhatunk a navigátorból, kikapcsolhatjuk a sebváltót, aktiválhatjuk a fékrásegítőt és (ami szerintem a legfontosabb) megadhatjuk a kormány érzékenységét. Ezzel vigyázzatok, mert kritikus pontja a sikeres versenyzésnek. Abszolút pilóta-függő és nagyon hasznos. Még azoknak is ajánlanám, akik úgy gondolják, hogy majd megszokják a gépi beállításokat. Tegyetek egy



próbát, rengeteg múlik a jó kormányozhatóságon, különösen azoknál a pályáknál, ahol egy rossz mozdulat után fejre állunk és mosolyogva nézhetjük , ahogy minden esélyünk elúszik a végső győzelemre.

SZERELÉSEK, JAVÍTÁSOK: JELES

A CAR SETTINGS a másik pont, ahol fontos másodperceket nyerhetünk egy kis plusz munkával. Itt kell a járgány technikai paramétereit megadnunk, illetve megváltoztatni a "gyári" beállításokat. Ezek általában annyira jók, amennyire egy ingyen ügyvéd tanácsai. Használhatóak, de felületesek és pontatlanok. Az első a megfelelő kerék. Nem kell ecsetelnem mi történik, ha a hóban száraz gumikat "húzunk". A 8 típus közül könnyen kiválasztható a legmegfelelőbb gumi. Aki tud olvasni, annak menni fog. A GEARBOX-nál a sebességváltó tartományait nyújthatjuk/rövidíthetjük meg. Minél hosszabbak annál gyorsabb lesz az autó, ám a gyorsulás intenzitása csökken. A CHASSIS a legtechnikaibb rész. A Suspension a felfüggesztés, amely a pálya felületétől függ. A kemény pályán, kemény felfüggesztés kell, míg a puha, sok huplival megáldott úton, jobb ha rugalmas a kocsi is. A Car Height is valami hasonló, egészen pontosan a kocsi magassága (mármint az alja és az út közti magasság). Alacsony kocsi jobban tapad, de könnyebben leér az alja. Magasabb kocsi pattog, manőverezik, de kisebb a leszorító erő. Az Over/Understeer a kormány elforgatásának fokát jelenti. Magyarul: mennyire tudjuk a kanyarban alászedni a kormányt. Ízlés szerint tálalandó. A fékekről (Brakes) annyit érdemes szólni, hogy a puha nagyobb tapadást, a kemény kisebb féktávot de gyengébb stabilitást eredményez. Ezeket a dolgokat kell, a már fent említett szereléseknél két szakasz között, helyrepofozni. A motor a legfontosabb, majd a sebváltó, kormány, felfüggesztés és végül a fék (abból úgysem kell sokat használni). Ha ebben a sorrendben szerelgettek, minden kiállás után egy viszonylag kezelhető autóval gurulhattok ki a szerelők sátrából, még akkor is, ha sikerül szegényt alaposan leamortizálni az előző körökben.

GRAFIKA: JELES

Lassan de biztosan elérkeztünk a versenyhez. A start után látni fogjátok, hogy miért istenítik a szaklapok és a játékosok egyaránt a játékot. A grafika. Nem túlzok, amikor azt állítom: néhány pályánál olyan érzésem volt, mintha az út bizonyos pontjai fényképek lettek volna. Nem is emlékszem olyan játékra, ami ilyen környezetet ennyire élethűen tudott ábrázolni. A hangulatot csak javítja a közönség hülye befutkározása a pályára. Mindig elborzadok, amikor a valódi rally versenyeken látom, hogy egyesek szó szerint a kocsi elől ugranak el. Most, hogy tudom, mit láthat a sofőr, hatalmas tiszteletemet élvezik, mivel nem a legmegnyugtatóbb látvány 180-al száguldani egy tömeg kellős közepébe, még akkor is, ha tudjuk, hogy el fognak ugrani (remélhetőleg). Carma-őrült barátaimnak: nem lehet elütni a szerencsétleneket! Ne is próbálkozzatok vele.

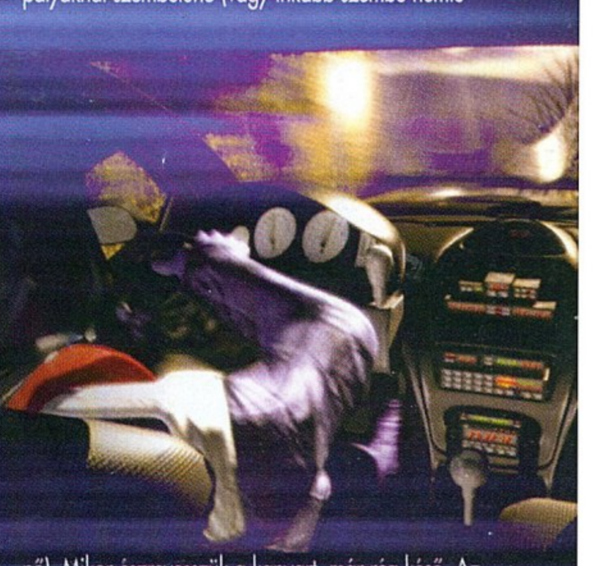
A visszajátszások is látványosan, színvonalasan vannak megoldva, nem is beszélve a látható versenyzőkről a kocsi üvegén keresztül.

PÁLYAÉPÍTŐ: PLUSZ PONT

Nekem minden újítás közül mégis a legjobban a pályaépítő (Track Editor) tetszik. Végre saját útvonalat, saját hátteret, saját huppanókat építhetünk. Óriási ötlet! Képzeljétek csak el, hogy mit tudtunk volna ezzel kezdeni egy Gran Turismo-ban... Mindent megadhatunk a magasságtól a dőlésszögig, az időjárástól az országig. Csak a pályakészítővel órákig lehet játszani. Ajánlom mindenkinek, mert a cimborákkal (különösen a négy részre osztott képernyőnél) hatalmasakat lehet nyomni, a saját pályáinkon. És valljuk be, nincs is nagyobb élvezet, mint amikor látjuk haverjainkat kirepülni az általunk kreált szivatós-kanyarban.

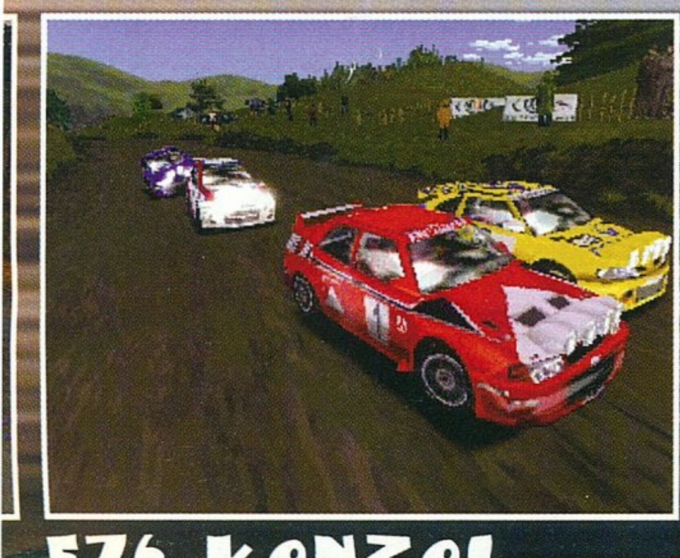
PONTLEVONÁSOK:

Most, hogy elmondtam a játék pozitívumait, szót ejtenék azokról az apróságokról, melyek miatt sokan mégis a CM Rally-t tartják még mindig a legjobbnak (szerintem alaptalanul). Tény: a kocsi túl könnyen felborul. Ezzel nem lehet vitatkozni, tapasztalni fogjátok. Ám ettől még nem rossz a játék, sőt kifejezetten késztet az óvatosabb vezetésre. A pályák beláthatósága viszont sokszor idegesítően rossz. Ez különösen a jeges pályáknál szembetűnő (vagy inkább szembe-nemtű-



nő). Mikor észrevesszük a kanyart, már rég késő. Az ellenfelek dróton húzása is negatív tulajdonsága a játéknak, bár a versenyek elején megadja a lehetőséget, az előzésre, és ha itt sikerül, akkor már viszonylag könnyen magunk mögé utasíthatunk akárkit. Ha viszont véletlen nekimegyünk egy láthatatlan fának, vége az egésznek, egyszerűen, folyamatosan távolodik tőlünk a mezőny elülső része. Röviden ennyi. Akiknek ez elég, hogy lehúzzák a játékot, hát tegyék, ám ez három kifogás. Eddig hány pozitív újítást soroltam fel? Több mint 10-et, így ezúton küldeném üdvözletemet mindenkinek, aki szereti lehúzni a közkedvelt és sikeres játékokat, mert mostanában ez a divat. Én egyértelműen az eddig megjelent legjobb rally játékot teszteltem, így ha ezt szeretnétek megvenni, akkor a Virtual Rally 2-t kérjétek az üzletekben.

Adam





V-RALLY 2

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1-4 JÁTÉKOS
3-15 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER
✓ LÁTVÁNY, TECHNIKA, SZÍNVONAL
× NEHÉZ ELLENFELEK, PICIT CSALÓ KÉP

95%

A hatszögletű mezőkön, úgynevezett hexeken játszódó stratégiai játékok valóban nem szolnak másról, mint színtiszta harcászati stratégiáról. A jó parancsnoknak a győzelemhez nem kell mást tudnia, mint a különféle egységek tűzerejét, használhatóságát, hatótávolságát és mozgékonyságát, ezt viszont betéve kell ismernie. Nem kell foglalkozni nyersanyag és harceszköz termeléssel, viszont csak azzal lehet gazdálkodni, ami rendelkezésre áll, illetve egy szűkös utánpótlási keretre lehet támaszkodni. A hexes stratégiák, amelyek meg-számítógépesítésében és végre konzolosításában az SSI élen jár, az ebédlőasztalon, térképlapokon tologatott egységeket jelző figurák egyenes ági leszármazottai, csak éppen nem kell annyit szöszmötölni a rakosgatással és számolgatással. Az igazán hardcore stratégák ezeket tekintik egyedül stratégiai programoknak.

Általános jellemzője még az ilyen programoknak és az Allied General-ra is felettébb igaz, hogy előszeretettel dolgoznak fel megtörtént történelmi szituációkat, híres csaták, hadjáratok vagy akár egész háborúk játszhatóak velük újra. A történelmi programoknál kínosan ügyelnek a valósághűségre és megpróbálnak minél többet szerepeltetni az ott valóban használt haditechnikából. Az AG-ben is elképesztő számú egységgel találkozhatunk, amelyek adatait hiteles történelmi források alapján vették fel, egy igen szigorú szabályrendszerben, amely azonban hagy teret a véletlennek is, aminek nem egyszer jutott sorsdöntő szerep a modellezett ütközetekben is. Az AG ugyanis nem kisebb feladatra vállalkozik, mint a második világháború északafrikai, európai és keleti hadszínterén zajlott hadjáratok felelevenítésére, mint a neve is mutatja a szövetséges csapatok parancsnokaként, bár a scenariókban választhatjuk a történelmileg vesztes német oldalt is. Szerencsére a különféle egységekről igen korrekt adatlapot közöl a játék, ami ráadásul bármikor elérhető, bár néhány csata után, már úgyis fejből fogja ismerni a játékos a fontosabb csapattestek jellemzőit.

Grafikai megvalósítása igen egyszerű, egy térkép előtt csúszkálnak, a különféle egységeket ábrázoló állóképek. Talán mosolyt csalhat néhány játékos arcára, hogy a PSX remek 3D képességeit ennyire figyelmen kívül merik hagyni, de ha valaki rákap a játék ízére, annak nem fog hiányozni a csillivilli körítés. Sőt egy idő után kifejezetten zavaróan fog hatni az összecsapásokat jelző mini animáció is.

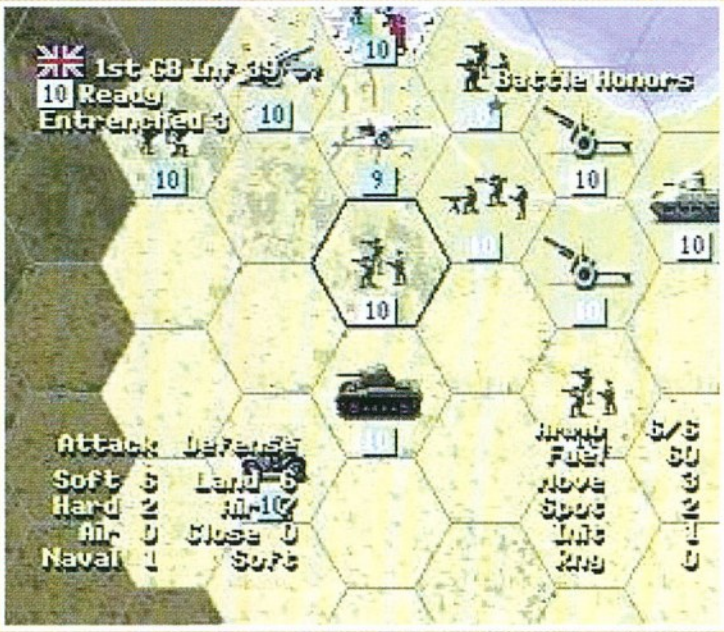
Az irányítás sem ördöngösség, ha mozogásról támadásról van szó, akkor a kiválasztott egységet az iránygombokkal új helyre vezérelhetjük, illetve a hatótávolságon belül eső mezőkön álló ellenfeleket támadhatunk vele. Jó néhány egységnek van speciális "képessége" is, mint a gépesített lövészeknek a teherautóra pattanása, ami megnöveli az általuk megtehető távolságot. Ezeket és a harci teljesítményt, morált vagy tapasztalatot növelő különféle utasításokat pedig egy jól átlátható menüből lehet kiadni, amelyet gombnyomással hívhatunk elő, így ha nincs szükség rá, nem veszi el a helyet a térkép elől. Gondolkodásra, lépéseink megfontolására marad elég idő, hiszen itt körökre bontva zajlik a küzdelem, az egyes egységek rendelkeznek bizonyos számú akciópontttal, a különféle cselekvések pedig bizonyos számú akciópontba kerülnek, így akár több dolgot is megtehetünk egy egységgel egyetlen körben. Miután minden egységgel megtettük minden eltervezett lépésünket, az ellenfélre kerül a sor, és mi nézhetjük hátradőlve tevékenységét.



Tovább magyarázni nem szükséges a dolgot, a kezelésről, menükről lehet eleget olvasni a kézikönyvben, de messze nem olyan bonyolultak ezek, hogy ne lehetne hamar elsajátítani. A játék szépségét, nehézségét a gondolkodtató mivolta adja, hiszen minden ütközöt másképp zajlik le, a gép nem előre programozott lépéseket tesz, hanem megpróbál valami használhatót kitalálni a játékos taktikája ellen, és mivel igen jól sikerült a mesterséges intelligencia programozása, még sikerül is neki a dolog. Ennek köszönhetően nem lehet igazán tanácsot sem adni, a program végigjátsásához, hiszen minden egyes ütközt más, minden játékba,, azonban áljon itt rövid felsorolása a három küldetés győzelmi kondícióinak, már csak azért is, mert néhol más ütközetbe kerülünk, ha nagy, és másikba ha kis győzelmet aratunk, így egy hadjárat sorozatnak több végkifejlete is létezik. De arra sem árt figyelni, hogy a győzelem milyensége nagyban befolyásolja a presztízs pontjaink számát, márpedig a következő ütközet előtt ezekből vásárolhatunk utánpótlást. A győzelem kivívásához a felsorolt városok, települések mindegyikét el kell foglalnunk, illetve megtartanunk, néha megadott kör alatt teljesítve, de minimum az utolsó kör végére. Az észak európai hadszintéren pedig a kijelölt feladatokat kell végrehajtani.

Schuerue









ALLIED GENERAL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
3-4 MEMÓRIABLOKK

✓ ÜDÍTŐ SZÍNFOLT A SOK TUGATJÁTÉK KÖZÖTT
× KISSÉ NEHÉZ, DE EZ NEM KATASZTRÓFA

83%

ALLIED GENERAL KÜLDETÉSEK ÉS MAGYARÁZATUK

Észak Afrika

Sidi Barrani 10 kör
Nagy: Bangazhi, Tobruk, Sidi Barrani legkésőbb a 7. körre. Tovább EL Aghelia.
Kis: Ugyanezen városok a 8. vagy későbbi körben Tovább EL Aghelia.
Vereség: Játék vége.
1

El Aghelia 13 kör
Nagy: Aghelia, Mersa Brenga, Tobruk, Bardia, Sidi Barrani. Tovább Marsa el Brega
Kis: Togruk. Tovább Crusader
Vereség: Tovább Crusader
2

Crusader 15 kör
Nagy: Aghelia, Bengazhi, Bir Sheferzen, Tobruk. Tovább Tripoli
Kis: Benghazi, Bir Sheferzen, Tobruk. Tovább Mersa el Brenga
Vereség: Tovább Cairo
3

Mersa el Branga 16 kör
Nagy: Aghelia, Benghazi, Tobruk. Tovább Tripoli
Kis: Benghazi, Tobruk. Tovább Gazala
Vereség: Tovább El Alamein
4

Cairo 19 kör
Nagy: Tobruk, Mersa Matruh, Cairo. Tovább Gazala
Kis: Mersa Nartuh, Cairo. Részleges győzlem.
Vereség: Játék vége.
5

Gazala 12 kör
Nagy: Gazala, Tobruk, Bir Hakim, El Adem, Bir Bevid, repülőtér, raktár. Tovább Tripoli.
Kis: Tobruk, Bir Hakim. Tovább El Elemin
Vereség: Tovább El Alamein
6

Tripoli 22 kör
Nagy: Tripoli, El Aghelia, Misurata. Dicsőséges gyözelem.
Kis: Tripoli, El Agheila. Dicsőséges győzelem.
Vereség: Tovább El Elemin
7

El Alamein 17 kör
Nagy: Mersa Matruh, El Alamein, El Daba. Dicsőséges győzelem
Kis: El Alamein, El Daba. Részleges győzelem
Vereség: Játék vége.
8

Nyugat Európa

Torch 10 kör, csak amerikaiként indulva.
Nagy: Minden feladt a 7. körre. Tovább Mereth Line
Kis: Miden feladat a 10. körre. Tovább Kasserine
Vereség: Tovább Kasserine.
9

Kasserine 16kör, csak amerikaival indulva.
Nagy: Minden feladat. Tovább Tunis
Kis: Kiinduló pozíciók tartva, de nem minden feladat teljesül. Tovább Mareth Line
Vereség: Tovább Mareth Line
10

Mareth Line 13 kör, angolként belépés.
Nagy: Minden feladat a 9. körre. Tovább Tunis
Kis: Minden feladat a 13. körre. Tovább Tunis
Vereség: Tovább Anzio
11

Tunis 18 kör
Nagy: Minden feladat a 13. körre. Tovább Sicily
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Sicily
Vereség: Játék vége.
12

Sicily 18 kör
Nagy: Minden feladat a 11. körre. Tovább Anzio
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Anzio
Vereség: Tovább Jupiter
13

Anzio 20 kör
Nagy: Minden feladat a 14. körre. Tovább Overlord
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Overlord
Vereség: Játék vége.
14

Jupiter 20 kör
Nagy: Minden feladat a 15. körre. Tovább Overlord
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Overlord
Vereség: Tovább Cobra.
15

Overlord 26 kör
Nagy: Minden feladat a 17. körre. Tovább Meuse (GB) vagy Moselle (US)
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Cobra
Vereség: Játék vége.
16

Cobra 26 kör
Nagy: Minden feladat a 19. körre. Tovább Meuse (GB) vagy Moselle (US)
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Meuse (GB) vagy Moselle (US)
Vereség: Játék vége.
17

Meuse 17 kör Csak angol
Nagy: Minden feladat az utolsó körre. Tovább To the Rhine
Kis: Minden feladat, kivéve The Hauge, Utrecht, Rotterdam, Middleburg elfoglalása az utolsó körre. Tovább To the Rhine
Vereség: Játék vége.
18

Moselle 17 kör Csak amerikai
Nagy: Minden feladat a 10. körre. Tovább To the Rhine
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább To the Rhine
Vereség: Játék vége.
19

To the Rhine 15 kör
Nagy: Minden feladat a 10. körre. Tovább Ruhr
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Germany
Vereség: Játék vége.
20

Ruhr 17 kör
Nagy: Minden feladat a 12. körre. Tovább Germany
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Tovább Germany
Vereség: Játék vége.
21

Germany 24 kör
Nagy: Minden feladat a 14. körre. Dicsőséges győzelem
Kis: Minden feladat az utolsó körre. Dicsőséges győzelem
Vereség: Részleges győzelem
22

Oroszország

Finland 12 kör
Nagy: Leningrad, Viipuri, Tali, Summa, Terijoki, Sortavala, Taipale. Tovább Pskov
Kis: Leningrad, Viipuri, Tali, Summa, Terijoki, Taipale. Tovább Pskov
Vereség: Tovább Pskov.
23

Pskov 10 kör
Nagy: Pskov, Ostrov, Opochka elfoglalása kötelező és legalább kettő Kaunas, Riga, Dvinsk Polotsk közül. Tovább Vyazma
Kis: Pskov, Ostrov, Opochka. Tovább Leningrad
Vereség: Tovább Moscow
24

Leningrad 12 kör
Nagy: Leningrad kötelező és legalább négy Lyuban, Porietchye, Kronstadt, Uritsk, Krasnoye Selo, Krasno-Gvardiesk, Ishora közül. Tovább Vyazma
Kis: Leningrad kötelező és legalább kettő Lyuban, Porietchye, Kronstadt, Uritsk, Krasnoye Selo, Krasno-Gvardiesk, Ishora közül. Tovább Vyazma
Vereség: Tovább Moscow
25

Moscow 11 kör
Nagy: Moscow, Yakhroma, Krasnaya Polyana, Khimki, Podolsk, Serpukhov. Tovább Vyazma
Kis: Moscow kötelező és legalább három Yakhroma, Krasnaya Polyana, Khimki, Podolsk, Serpukhov közül. Tovább Vyazma
Vereség: Játék vége.
26

Vyazma 12 kör
Nagy: Moscow, Rzhev, Sychevka, Belyy, Vyazma, Gzhatsk Tovább Kharkov 42
Kis: Moscow, Rzhev, Sychevka, Vyzama, Gzhatsk. Tovább Stalingrad
Vereség: Tovább Stalingrad
27

Kharkov 42 9 kör
Nagy: Kharkov, Volchansk, Valuki, Lozovaya, Krasnograd, Karlovka, Cugujev, Zmiyev. Tovább Dnieper.
Kis: Kharkov, Volchansk, Valuki, Lozovaya kötelező és legalább kettő Krasnograd, Karlovka, Gugujev, Zmiyev közül. Tovább Stalingrad.
Vereség: Tovább Stalingrad
28

Stalingrad 12 kör
Nagy: Traktor Works, Stalingrad, Kalach, Kotelnikova, Kletskaya. Tovább Rostov
Kis: Traktor Works, Stalingrad, Kalach, Kletskaya. Tovább Rostov
Vereség: Játék vége.
29

Rostov 14 kör
Nagy: Kalach, Tsymiyanskava, Morozovsk, Millerovo, Shakzhtinsky, Shakhty, Rostov a 12. körben. Tovább Dnieper
Kis: Kalach, Tsymiyanskava, Morozovsk, Millerovo, Shakzhtinsky, Shakhty, Rostov az utolsó körben. Tovább Kharkov 43
Vereség: Tovább Kharkov 43
30

Kharkov 43 9 kör
Nagy: Valuki, Kupyansk, Krasny Lima, belgorod, Kharkov, Bogoduhov, Krasnograd, Lozovaya, Dnepropetrovsk, Smelnikovo, Pavlograd. Tovább Dnieper
Kis: Valuki, Kupyansk, Krasny Liman, Kharkov, Bogoduhov, Krasnograd. Tovább Dnieper.
Vereség: Tovább Zhitomir
31

Dnieper 13 kör
Nagy: Kremenchug, Lovoago, Krasnograd, Cherkassy, Kirovograd, Dnepropetrovsk, Krivoi Rog, Nikopol, Berislav, Meltopol, Kherson. Tovább Minsk.
Kis: Kremenchug, Lovoago, Krasnograd, Cherkassy, Dnepropetrovsk, Krivoi Rog, Meltopol. Tovább Korsun
Vereség: Tovább Zhitomir
32

Korsun 13 kör
Nagy: Cherkasy, Kirovgrad, Kanev, Smela, Korsun Shevchenkosy, Zvenigorodka, Shpola, Uman Novoukraina. Tovább Minsk.
Kis: Cherkasy, Kirovgrad, Kanev, Smela, Zvenigorodka, Shpola kötelező és legalább három Uman, Novoukraina, Korsun, Shevcenkosy közül. Tovább Minsk.
Vereség: Tovább Zhitomir
33

Minsk 12 kör
Nagy: Nevel, Smolensk, Gomel, Dvinsk, Wilno, Borisoy, Mogilev, Minsk, Novogradok, Baronovich, Bobruysk, Pinsk. Tovább Debrecen.
Kis: Nevel, Smolensk, Gomel, Dvinsk, Borisoy, Mogilev, Minsk, Bobruysk. Tovább Ploesti
Vereség: Tovább Zhitomir
34

Ploesti 14 kör
Nagy: Group B Depot, Tiraspol, Kishinev, Bacau, Kachul, Izmail, Galati, Braila, Brasov, Constanta, Ploesti, Sulina, Bucharresti. Tovább Debrecen
Kis: Group B Depot, Tiraspol, Kishinev, Izmail, Bacau, Galati, Braila, Kachul, Ploesti, Bucharesti. Tovább Debrecen
Vereség: Tovább Zhitomir
35

Zithomir 15 kör
Nagy: Kiev, Belaya Tserkov, Olevsk, Rowne, Zithomir, Brody, Berdichev, Vinnitsa, Uman. Tovább Debrecen
Kis: Kiev, Belaya Tserkov, Olevsk, Zithomir, Bedichev, Vinnitsa, Uman. Részleges győzelem.
Vereség: Részleges győzelem.
36

Debrecen 11 kör
Nagy: Group B Depot, Debrecen, Dej, Zalau, Oradea, Cluj, Targu-Mures. Tovább Berlin
Kis: Group B Depot, Dej, Zalau, Oradea, Cluj, Targu-Mures. Tovább Lake Balaton
Vereség: Tovább Lake Balaton
37

Lake Balaton 13 kör
Nagy: Bicske, Budapest, Sárbogárd, Siófok, Mór, Tata, Székesfehérvár, Papa, Veszprém. Tovább Berlin
Kis: Bicske, Budapest, Sárbogárd, Siófok, Mór, Tata, Székesfehérvár. Tovább Berlin
Vereség: Részleges győzelem
38

Berlin 15 kör
Nagy: Triebel, Kustrin, Berlin, Seelow, Ketzin, Potsdam, Cottbus, Torgau. Dicsőséges győzelem.
Kis: Triebel, Krutsin, Berlin, Seelow, Ketzin, Potsdam. Dicsőséges győzelem.
Vereség: Dicsőséges győzelem.
39

BLOODY ROAR 2

HÖRÖGJ, TE ÁLLAT!

Bloody Roar 2. Ez állt azon a korongon, amit a kezemben tartottam. Mielőtt beraktam volna a gépbe a CD-t



gondolatok sokasága keveredett a fejemben. Mert mit kell ma felmutatnia egy verekedős játéknak ahhoz, hogy sikeres legyen? De ne csak a játékosok, hanem a disztribútorok is jól járjanak. Ez eddig, ha jól emlékszem háromszor fordult elő idáig, s mindhárom a Tekken egyes részei voltak. Összességében 3 millió felett jár az eladott legális példányok száma, s ezt eddig nem sok 3D-s verekedős anyag tudta megdönteni. De nem csak üzletileg





volt jó a Tekken, mert a játékosoknak is abszolúte bejött. És ekkor gondolkoztam el azon, hogy mi történt a Bloody Roar-al. Mert tavaly tavasszal megjelent ez a furcsa verekedős program, amiben álatokká lehetett változni, volt vér is, és szép is volt. De a játékosok nem nagyon találtak rá. Ettől függetlenül, vagy talán épp e miatt a Virgin úgy gondolta megpróbálkozik feljavítani ezt a játékot és kiad egy feljavított változatot belőle. Hogy miként sikerült? Szerintem jól...

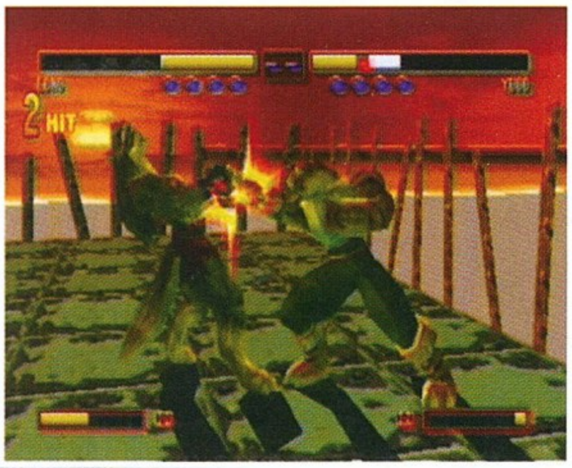


AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT

A játék fő célja még mindig az, hogy verekedjünk. Ez nem meglepő, inkább csak a megjelenítés. A grafika szokatlanul éles. Értem ezalatt, hogy szép, színes karakterek állnak egymással szemben, akik letisztult és gyönyörű textúrával vannak borítva és mozognak. Aztán ott a háttér, ahol nekem egy picit sántított a 3D, mivel, hogy nem egészen volt az, de kinézetre teljesen rendben volt. És akkor elkezdődött a harc. A felállás még mindig ugyanaz. 4 akciógomb van, ebből egy ütés, egy rúgás, egy védekezés és egy a három előző egyszerre. Ami engem is örömmel töltött el, és rendkívül szimpatikus megoldás volt, hogy könnyű nehézségi szint beállításnál a gépet úgy lehet megalázni, ahogy csak akarod. Ott áll, mint egy szerencsétlen, s megvan az a sikerélményed, hogy speciális mozgások és előre betanult taktika nélkül rögtön nyerhetsz.

Tehát szebb lett, kezelhetőbb lett, Dual Shockosabb lett – s ezen megoldások rendkívül kedvezően hatnak a játékmenetre. Ami azonban változatlan maradt, az az a lehetőség, hogy álatokká változz. Egy gomb segítségével vérengző vadállat lesz belőled, akinek így erősebb sebzései lesznek és megölni is sokkal nehezebb.

Az intro királyul sikerült, már itt ráhangolódhat az ember a játék hangulatára, hiszen egy nagyon gyorsan pergő videóklipet láthatsz összevágva a legjobb akciójelenetekből, egy, a stílushoz illő kemény zenével. Már itt kedved lenne ráugrani az első ellenfélre, ami nem is várat magára sokáig, hiszen pár gombnyomás a menüben és máris a karakterválasztó képen vagy. Kilenc ember áll a rendelkezésedre, vagyis további kilenc állat. Minden szereplő más állattá változik, mindenki másban lesz erős. A nyúl pici, de fürge, a hüllő lassú, de erős – szóval teljesen különböző erőviszonyokkal találkozhatsz.





SPECIÁLIS MOZGÁSOK

Többfajta extra mozgás is behozható. Vannak az egyszeri helyből betámadások, amit pár gomb egymás után, illetve egyszerre való lenyomásával érhetsz el. Ezeket tovább fokozhatod, több ütést egymás után csinálva: ebből lesz a kombó. Ez abban tér el az alapmozgásoktól, hogyha egyszer elkezded ezt a mozgást, azt az ellenfél nem tudja levédeni. Aztán tudsz nekifutásból támadni, ekkor nagyobb a sebzési arány is. Végül vannak a szupermozgások, amiket állat formában hajthatsz végre – ezek sebzik a legtöbbet. Persze ettől visszaváltozhatsz emberi formába.

ÍTÉLET

Talán az eddigiekből is kiderült, hogy a Virgin megpróbálta a lehető maximumot kihozni a játékból, így a választható módok is hozzák a formájukat. Egyedül a gép ellen, ketten egymás ellen, túlélő mód egy energiával, gyakorlás, sztori mód – szóval minden. Külön érdekesség, hogy az Options menüben megnézheted, hogy eddig hány titkot lebbentettél fel a játékról, azaz melyik karakterrel hány animációt és átvezető képet láttál.

Nekem egy nagyon kellemes hetet okozott ez a Bloody Roar 2. Főleg, mert leültem játszani, s kapásból nyertem. Nem kellett semmit tennem és már a következő helyszínen voltam. Persze nem kell megijedni, hogy akkor nincs benne kihívás, mert az ellenfelek fokozatosan fejlődnek, s a vége felé már bizony igen csak meggyűlik a bajod, ha nyerni akarsz. Minden karakter tökéletesen ki van dolgozva, még az állati részük is. A két én teljesen elüt egymástól, azonban mégis van egy olyan érzésed, hogy valamiben kapcsolódik egymáshoz az emberi és az állati faj.

B.P.



BLOODY ROAR 2

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP JÁTÉK, JÓ JÁTÉK, VEDD MEG JÁTÉK
× A VÉGÉN NEHEZEK AZ ELLENFELEK

92%

Azt, hogy mennyire szerencsés ötvözni a távol kelet legnépszerűbb stílusát, az Anime-ot, illetve Mangát egy videójátékkal, nem igazán tudom megmondani. Vagy legalábbis addig nem tudtam volna, amíg meg nem láttam az Evil Zone nevezetű verekedős játékot. Mert miről is van szó tulajdonképpen? Az biztos, hogy a Mangának nálunk is nagy sikere van, mert a '90-es évek elején berobbant őrület alatt az 576 KByte Shop is eladott temérdek mennyiségű kazettát, és a Dragon Ball tévésorozatot is több mint egy millióan nézték. A másik dolog, hogy a videójátékok verekedős királyát a





Tekken 3-am is megvették egy millióan, s ha már mindkét stílus így bent van a köztudatban, mért ne lehetne egyesíteni őket?

A Titus volt az a cég, akinek ez eszébe jutott, és ahogyan már mondottam: egy 3D-s verekedős játékot csinált, mely teljes mértékben a Mangára épít. Ez már az intróból is világossá vált, hiszen egy eredeti Anime-mot, azaz mozgó Mangát nézhettem végig. Mit ne mondjak, ez eddig tökéletes volt – értette a dolgát, aki csinálta. Aztán bejött a menü. Az ilyen-



kor szokásos Story mód, az 1Player VS Computer, 1 Player VS 2 Player, és Practice menük vártak rám. Gondoltam a Stroy módban van kedve a fenének olvasgatni, egy gyors kis bunyót nyomok, hogy belerázkódjak az egészbe. Először jött a karakterválasztás. Hát, izé – mi ez a borzalom? A kép oldalán van egy csík, amit görgetve szelektálhatsz az emberek között. A jobboldalra van kivetítve a versenyző egész alakos képe, ami több mint ronda: gusztustalan. Életlen, homályos és nagyon pixeles képet láthatsz. Mintha egy 2*3 cm-es figura lenne felnagyítva a tízszeresére. Egye fene – gondoltam magamban – maga a küzdelem, majd kárpótol mindenért. Hát egy fenét. Valami késes, grafikailag nem a legcsúcsabb háttér állt a küzdőtér mögött, előtte meg 2 mindenre elszánt, pixelharcos. És ekkor döbbentem le másodszor (először a grafika rondasága volt). Megpróbáltam ugyanis Tekkenes, Mortal Kombatos, Kenseies küzdőtechnikámat bevetni, de eredménytelenül jártam. A gép egyetlen mozdulatomat sem ismerte el, nem történt semmi. Nyomtam előre, Négyzetet, Háromszöget, egyszerre három gombot, de nem történt az égvilágon semmi. Azon kívül, hogy karakterem odaballagott a másik mellé és borzasztó erőlködésbe kezdett. Ez annyiból állt, hogy felemelte a kardját fejmagasságig, majd leeresztette. Kb. ezt ismételgette 10 másodpercig, és utána is csak azért hagyta abba, mert kikaptam. Na ennek a fele sem tréfa, úgyhogy kiléptem a menübe és megnéztem a gyakorlás opciót. Aha, itt kellett volna kezdeni. A játék szépen és értelmesen elmagyarázza, hogy miként is kell verekedni. Az Evil Zone ugyanis alapjaiban reformálja meg a verekedős játékok mozgásbázisát. Hiszen ugrani sem úgy kell, hogy szimplán felfelé nyomom, hanem a Fel, Fel, Négyzet kombinációval. Hűűű, ez aztán izgalmas lesz. Úgy játszani egy játékkal, hogy egyszer: se kedvem nincs, másodszor: ilyen irányítás mellett lehetetlen.



Akkor nézzük meg a Story módot, az talán majd megvigasztal valamennyire. Mondjuk ez valamilyen formában be is következett, mert egy pofás animáció futott le. Ebben ismertették előttem a kiválasztott emberem történetét, s az első ellenféllel való összeütközésének történetét. Majd jött a harc. Ez a már előbb is felvázolt séma szerint zajlott: odamozogtam az ellenfélhez, majd nagy hókusz-pókuszok közepette kikaptam. Ugyanis ellenfelem olyan mértékű speciális támadásokat adagolt be ellenem, hogy egyet se pislogtam, és már a



porban fetrengtem. Szóval jól kijátszottam magam, ezzel az Evil Zone-nal, (cirka 10 percig bírtam), s a játék címe ez esetben még találó is volt: ez tényleg valami gonosz zóna. Mint már utaltam rá, a grafika hogy úgy mondjam nem egy nagy közönségvonzó típus. Mind a háttér, mind pedig az előtér randa. Szó szerint. Aztán a kezelhetőség. Ööö, akarom mondani: kezelhetetlenség. Ilyen nyakatekert speciális mozgásokkal nem lehet betörni egy piacra. Nem értem, hogy egy már bevált sémát miért kellett megbolygatni? A zenének sem volt az a kifejezetten pezsdítő, harcra ösztönző ereje, mivel nem is volt.

A mai túlzsúfolt PSX-es verekedős játékok piacán így is van mit megvenni, s akkor egy ilyen címmel próbálkozik a Titus.

B.P.

EVIL ZONE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
✓ JÓ AZ INTRO
× NINCS ANALÓG, ILLETVE DUAL SHOCK TÁMOGATÁS, TOVÁBBÁ RONDA, JÁTSZHATATLAN ÉS ÍGY TOVÁBB, ÉS ÍGY TOVÁBB

68%

Azzal gondolom semmilyen új információt nem mondok el ha azt mondom, hogy egy újabb RPG játék jelent meg, mivel ez már teljesen minden napos dolog PlayStation-ön. Minden hónapban megjelenik egy pár darab – képzeljétek csak el, hogy ez csak töredéke annak, ami Japánban jelenik meg, mivel a felkelő nap országában vagy ötször ennyi ilyen stílusú játék





lát nap világot. Legtöbbjük – általában a legjobbak – el sem jutnak Európába, vagy max. Amerikába. Nem régiben sikerült szereznem egy japán demó CD-t, amin olyan RPG demók voltak, hogy vérzett a szívem belegondolván – ezek a csúcs játékok soha, vagy csak óriási késéssel jelennek meg angol verzióban. No de hagyjuk a filozofálást és a siránkozást, mivel a mostani témául szolgáló Monster Seed című RPG játék rendkívül ötletesre és egyedire sikerült. Ebben a játékban ugyanis szörnyeket kell nevelnünk, majd azokkal harcolhatunk. Tudom, volt már ilyen próbálkozás az Azure Dreams-szel, de az nem váltotta be reményeimet, mivel a játszhatóság a béka feneke alatt volt. A Monster Seed viszont egy ötletes és a játszhatóság szempontjából is igencsak eltalált játék.

A SZTORI

A Monster Seed-nek nincsen különösebben hosszú története. A főszereplő Daniel egy Idéző (Ruler), aki varázserejével szörnyeket képes megidézni, majd ezek a szörnyek segítenek neki a harcban. Daniel éppen eladja az összes szörnyét – pénzre volt szüksége – és kalandornak áll. Út közben azonban banditákkal találkozik, akik – mivel kihallgatta Daniel a tervüket – megtámadják és elverik. Ezek után a közeli városka lakói találnak rá, és az egyikük be is fogadja őt. Később a város vezetője segít Danielnek, ő fogja ugyanis a különböző küldetéseket és feladatainkat adni.

MI VOLT ELŐBB: A TYÚK VAGY A TOJÁS?

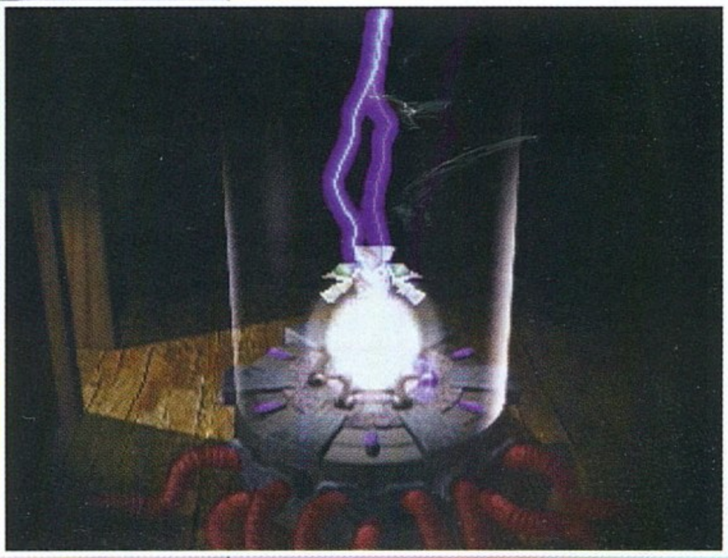
A játék legelején még nincsen egy szörnyünk sem. Az első és legfontosabb tehát néhány ilyet szerezni, hogy harcnál ne legyünk védtelenek. Ahhoz, hogy szörnyet szerezzünk először szükségünk lesz egy szörnytojásra, amit ki kell keltetni, ha ez megvan, akkor megszületik egy szörny, akit aztán hívhatunk a harcban. Szóval haladjunk szépen sorjában. Az első tojásokat az öregtől kapjuk – ezeket kéne kikeltetni. A tojásokon kívül kapunk néhány üvegcsét is, melyekben különböző italok vannak – ezek a keltetéshez kellenek. Szóval menjünk ki a térképre és keressük meg a "Soulin Fighting Monster, Item Store" nevű boltot, ugyanis ez a "keltető-üzem" azaz itt lehet kikeltetni a tojásainkat. Beszéljünk a csajjal – itt adhatunk, vehetünk szörnyeket és italokat, ám szerintem ezt nem érdemes vásárolni, mivel sokkal jobb szörnyeket nevelhetünk ki, mint amilyet drága pénzen vehetünk. Sokkal érdekesebb viszont a "Hatching" menü, itt lehet ugyanis keltetni. Még mielőtt azonban tyúkanyót játszanánk, és neki állnánk kotlani, nem árt körülnézni a menüben, melybe a Start megnyomásával kerülhetünk. A Status pontnál a szörnyeink és magunk erejét, és különböző tulajdonságát nézhetjük meg, az Item pedig szokás szerint a tárgyainkat jelöli. Sokkal érdekesebb viszont a "Seed" menüpont, melyben a tojásainkat raktározzuk. Itt láthatjuk a különböző fajtájú tojásokat, melyekről a Kör lenyomásával tudhatunk meg többet. Itt a legfontosabb, hogy az adott tojás milyen hőfokon hajlandó jól kikelni. Igazság szerint az itt szereplő értékekre nem igazán szoktam odafigyelni, mert többször előfordult már, hogy nem tartottam be ezt – alacsony hőfokon kellett volna keltetni, de én a legmagasabbra tettem és mégis egy szupererős szörny született. Persze fordítva is előfordult, hogy egy alacsony hőfokot igénylő szörnyet 1-2 fokon keltettem, mégis el kellett adnom, olyan gyenge lett. Miután áttanulmányoztuk a tojásokat, még vessünk egy pillantást az utolsó menüre, a "Solution"-ra. Ebben a menüben vannak azok az italok, melyeket már említettem. Mindegyik más-más tulajdonságot ad a kikelendő szörnynek, ha keltetés előtt oda adjuk valamelyiknek. Itt az ideje keltetni: először is válasszuk ki a tojást, ha ez megvan állítsuk be, hogy milyen varázstulajdonságokkal rendelkezzen,



ha majd megszületik – ezt a már említett üvegcsékkel tehetjük meg. Ha minden megvan, már csak a hőfokot kell beállítani 1-től 9 fokig. A procedúra eredménye egy új szörny. Miután evet adtunk neki, megnézhetjük a különböző tulajdonságait. A két legfontosabb a "Call" és a "Character", az első az előhívási sebesség, azaz ha hívjuk, mennyi idő múlva jön elő (nagyon fontos), a másik pedig a harci készséget jelenti, azaz egy szörny mennyi idő után fárad el. Ugyanis szörnyeink olyanok, mint az emberek – némelyikük hamarabb, mások később fáradnak bele a munkába. Ha bejelentik, hogy elfáradnak, akkor

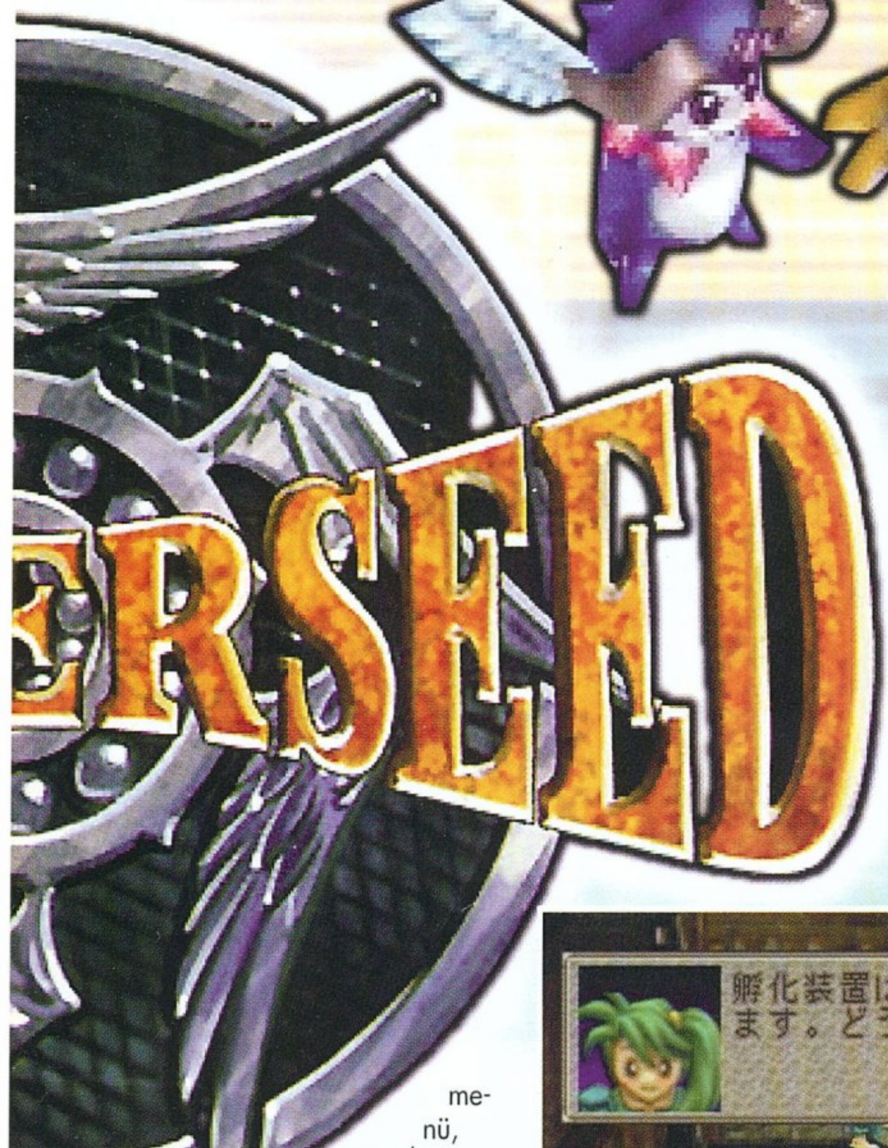
NEVELJ SZÖRNYBÉBIT!





hívjuk őket vissza, mivel ilyenkor úgysem fognak harcolni. Ha áttanulmányoztuk a töménytelen mennyiségű adatot a szörnyeinkről, még adhatunk az X-szel különböző tárgyakat, melyek az állapotukat erősítik. A gyenge szörnyeket mindig adjuk el, és csak az erőseket tartsuk meg. A játékban összesen több mint 50 tojás van, és rengeteg különböző fajtájú üvegcse, így rögtön észrevehető, hogy elképesztő mennyiségű szörnyet csinálhatunk magunknak. Van még egy érdekes





menü, melyet a Select-tel hozhatunk elő. Ez voltaképpen egy naplónak fogható fel. Benne láthatjuk a különböző tojásokat és azt, hogy a tojásokból a különböző hőmérsékleteken és a különböző italok és üvegcsék felhasználásával milyen szörnyeink születtek eddig a játékban – így ha volt valami erős szörnyünk, később újra kinevelhetjük. Ez azért fontos, mert szörnyeink nem örökéletűek, egy idő után véget ér az életük – megöregszenek és meghalnak. Még mielőtt azonban elpatkolnának, csinálnak egy Végső Varázslatot (Ultimate Magic), ami minden ellenfelet lesöpör a pályáról. Mondjuk megijedni nem kell, mindig lesz nálunk annyi tojás és üvegcse, hogy biztosítani tudjuk az utánpótlást és mellesleg nem is halnak meg olyan gyorsan. Természetesen menteni is lehet, méghozzá a fogadókban. Ráadásul, ha már unjuk a gépi játékosokat és a történetet, akkor mehetünk egymás ellen is, ugyanis a játékban van kétjátékos üzemmód! Ilyenkor a játék a mentett állásunkat keresi majd, s az abban lévő szörnyeinket tölti be. Tehát mi is, és az egyik haverunk is játszik a játékkal, majd ezután eldönthetjük, hogy melyikünk nevelt jobb szörnyeket – így eldönthetjük azokat az esetleges vitákat, hogy ki a jobb játékos. Nagyon jó ötlet a kétjátékos mód, mivel kevés RPG anyagban van meg ez a lehetőség.







A JÁTÉK LEGJOBB RÉSZE A HARC

Térjünk rá akkor a Monster Seed legjobb részére, a harcra. Mikor a harc elkezdődik láthatjuk, hogy mi avagy az ellenfelünk kezd-e. Tehát tegyük fel, hogy mi jövünk, a következőket csinálhatjuk. A játéktér képzeletbeli négyzetekre van osztva, valahogy úgy, mint a Vandal Hearts-ban, vagy a fantasztikus Final Fantasy Tactics-ban (egyike azoknak a játékoknak, amelyek – ki tudja miért – valószínűleg nem fognak megjelenni Európában, erről írtam a cikk elején) volt. A jobb felső sarokban egy kis csizmát láthatunk, mellette egy számmal (9). Ezt azt jelzi, hogy menyit léphetünk illetve, hogy mit csinálhatunk. Minden egyes cselekedet ebből a pontszámból fogy, például egy támadás 4 pont. Tehát minden egyes lépés, megfordulás, szörny hívás, pontot fogyaszt, ami minden körben a maximumra fog töltődni. Ha rányomunk Danielre egy menü jön be. Itt támadhatunk (Attack), egy helybe maradhatunk (Standby), hívhatjuk a szörnyeinket (Call), parancsot adhatunk nekik (Directions), visszahívhatjuk őket (Recovery), használhatjuk a HP-MP töltőinket, illetve tárgyainkat (Item), megnézhetjük kinek mennyi HP-je és MP-je van (Status), és végül átnézhetjük a terepet (Map). Ha egy szörny kikelt, parancsot adhatunk neki és ő a kiválasztott parancs szerint fog harcolni. Utasíthatjuk, hogy támadjon (Attack), öngyilkos módon küzdjön (Suicide), védekezzen (Defence), vagy pedig asszisztáljon (Assistance), végül pedig felszólíthatjuk, hogy meneküljön (Return). Mikor hívunk egy szörnyet – mint már mondtam – el kell telnie egy kis időnek, hogy az előjöjjön. Ilyenkor egy báb jelenik meg, amiből hamarosan megjelenik a szörnyünk is. Amíg azonban ebben a bábállapotban vannak szörnyeink, sokkal sebezhetőbbek, így ilyenkor nagyon vigyázzunk rájuk. Fontos még megemlíteni, hogy három szörnynél többet nem hívhatunk harcban, így variáljunk.

ÉRTÉKELÉS

Mint az már a cikk többi részéből kiderül, a játékról elégé jó a véleményem, ami köszönhető az ötletes kidolgozottságnak és a remek játszhatóságnak. Egyedül azt tartom hülyeségnek, hogy a hullákra vagy az előttünk állóka nem lehet átlépni. Ez egy-két szoros helyen bizony idegesítő és megnehezíti a menekülést is. Jó dolognak tarom, hogy szörnyeink különböző megjegyzéseket fűznek a harchoz, azt is mondhatjuk, hogy mindegyik szörny egy-egy egyéniség. A játszhatóság nagyon jó és a kétjátékos mód is remek ötlet volt a készítők részéről. Grafikailag a Monster Seed nem a legszebb de azért nem is olyan csúnya, amolyan közepes osztályzatot érdemel ebből a szempontból. Egyedül az Európai verzióknál szokásos keret lett egy kissé nagyobb az átlagosnál, ami kezdetben zavaró lehet – olyan, mintha bekapcsolnánk a TV-n a 16:9-es képarányt. Ettől függetlenül azonban a grafikával semmi baj. A zenékkel sincs gond, jó hangulatot teremtenek a számok. Ami igazán jó ebben a játékban, az a rengeteg féle lehetőség, ami szörnynevelésnél kínálkozik. Elképesztő, hogy mennyi szörnyet csinálhatunk, melyek mind másképpen harcolnak és viselkednek. Egyszóval a játék ötletes, sokrétű, ám mint stratégiai RPG – főleg Final Fantasy Tactics-hoz viszonyítva – még igencsak kezdetleges, szerintem például lehetett volna egy kicsit összetettebb és bonyolultabb – például miért a gép irányítja mindig a szörnyeinket?

Veres Miki

MONSTER SEED

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÖTLETES SZÖRNYEKET NEVELNI ÉS KELTENI, REMEKÜL JÁTSZHATÓ

× LEHETETT VOLNA ÖSSZETETTEBB VAGY BONYOLULTABB

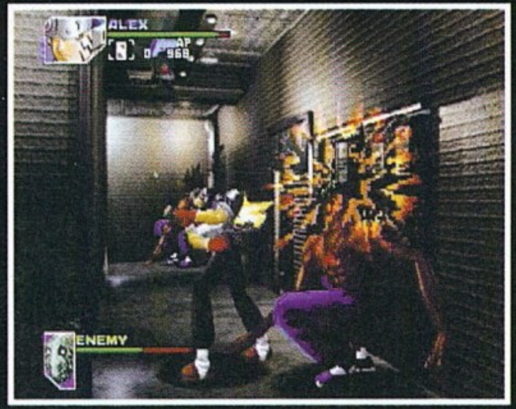
82%



Még annak idején a C64-Amiga időkben esett meg velem többször, hogy az akkoriban még "kincsnek" számító angol játékmagazinok böngészése közben a leközölt képek alapján állati nagy tévedésbe estem egy-egy játékkal kapcsolatban. Azt hittem, minden arany, ami fénylik, de aztán rájöttem, hogy csak bilibe lóg a mancsom. Manapság ez már csak ritkán esik meg velem. Amit jónak látok, az jó is. (Altaéában...)

NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK...

A Sunsoft Hard Edge című játéka bomba jól néz ki – és ráadásul egy Resident 2 klón – így azt reméltem, hogy a RE3 megjelenéséig ébren tart majd engem is, meg a többi hozzám hasonló szimpatizánst. Gyakorlatilag ezzel nem is lesz baj, mert ez a játék olyan hosszú és szerteágazó, mindemellett oly nehézkesen irányítható (állandóan beragadsz, és ha nem jól állsz oda valahova, az istennek sem találja meg amit keresel), hogy tripla annyi időbe tart végignyomni, mint a hasonló anyagokat. Van benne több különböző választható szereplő is, tehát a változatosságra sem lehet panasz – a baj csak az, hogy szerintem aki egyszer végigverekedte magát rajta, az egy ideig nem lesz kíváncsi rá! Mert mint mondottam, a kezelhetőség nem egy leányálom. Kárpótol mindezért viszont a csúcs grafika, az sok – mit sok, egy halom – átvezető film és a temérdek változatosság. A Dino Crisis japán NTSC verzióját épp most játszottam végig – elárulom, hogy kissé csalódást okozott – ez a jó kis mangás Resident Evil klón viszont sok kellemes percet szerzett.



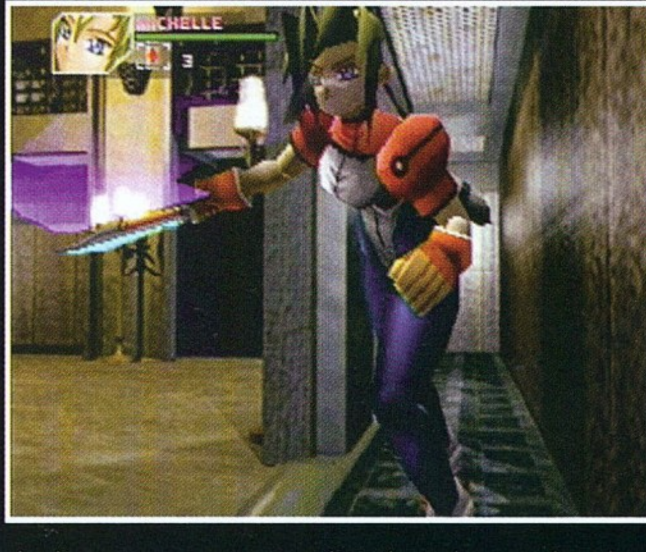


HARD EDGE – KIS TÚLZÁSSAL A VILÁGÖRÖKSÉG RÉSZE?!

A játék stílusa akció/kaland, de az akció rész a hasonszőrű programokhoz képest sokkal fontosabb szerepet kap. Sokat kell harcolni, sőt a karaktereknek még speciális mozgásaik is vannak, akárcsak egy verekedős játékban! Mivel a hely igen kevés, neki is esnék a teljes végigjátszás bemutatásának. (A sztori úgyis teljesen világos lesz az igen látványos bevezető filmből.) A nem speciális tárgyak helyét nem mindig írom le, ezeket keresd meg magad úgy, hogy mindent megvizsgálsz. Nagyok fontos, hogy gyűjts össze minél több gyógyítást, mert a játék elején szinte alig lesz rájuk szükség – azt fogod hinni, hogy túl könnyű a stuff – a végén viszont a főellenségek meg fognak fingatni! Tartalékold tehát őket! A karaktereid mindig legyenek – lehetőség szerint – egyenként felgyógyítva, mert sohasem tudod, hogy mikorkire lesz szükség. Ha ugyanis valaki meghal, akkor buktad a játékot! Éppen ezért, amikor valaki le van szakadva, mint egy nadrágszeb (és nincs gyógyításod, vagy csak tartalékolod), akkor inkább válts át másikra. Ha viszont valaki agyon van gyógyítva, és az "üresjáratos" mászkálás és harcolás közben kapod a sok automata gyógyítót (ez rögtön ad egy kis energiát, ahogy felszeded), ne pocsékold el őket – inkább olyan szereplővel menj, aki nincs púpra töltve.







A játék során marha könnyű dolgod lesz, mert ha nálad van a megfelelő tárgy, a program a megfelelő helyen automatikusan használja azt. Tudni illik azt is, hogy a Start megnyomása után bármikor tudsz szereplőt váltani az L/R gombokkal. Sőt, bizonyos feladatokat csak bizonyos karakterekkel lehet megoldani – például Burns nagyon erős, Rachel viszont kicsi, így sok helyre befér!

MI A VÉLEMÉNYEM?

A Hard Edge kedvemre való játék. Nem korszakalkotó, nem egetverő, de szép és érdekes. Mint már mondottam az irányítás néha zavaró, pontosabban nehézkes, de hozzá lehet szokni. Elég hosszú, egy hétig biztosan eltart, míg végignyomod. Mivel több módon is végigjátszható (pl. feladatok sorrendje, szereplők váltogatása) változatos is, sőt néha egy-egy átvezető filmet el is szalaszthatsz, ha nem a nagyjából optimális – általam megadott – útvonalon mész. Sőt, a fejleszthető karakterek (az energia max. mennyisége növelhető tetszés szerint) miatt még minimális RPG beütés is van benne.

Martin

(Folytatás a mellékletben.)

HARD EDGE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ POFÁS GRAFIKA, VÁLTOZATOS JÁTÉKMENET
× NEHÉZKES IRÁNYÍTÁS

85%

V-BALL

NAP, HOMOK, CSAJOK!

Ennek a nyárnak is kezd vége lenni! Persze aki egy kicsit is tudja élvezni a 39 fokot, az megint jól szórakozhatott a * aszaló hőségben. Balaton, tengerpart...stb.



Ha víz mellett sikerült eltölteni a legmelegebb napokat, biztos láttatok a környéken strandröplabdázó penge legényeket (mert csak az agyon gyúrt fazonok a menő röpis srácok!!), akik nem kímélve testüket és izmaikat csapkodták a szerencsétlen labdát órákon át. Ez az a sport, amit csak akkor érdemes játszani, ha az embernek van egy kevés gyakorlata, mivel itt bizony nem eshet le a labda egyszer sem.

Ám azok se keseredjenek el, akik nem strandolós, nem röplabdázós típusok. Elő a jó kis PSX-et és máris nyomhatják a játékot. Hál'istennek évekig röplabdáztam jómagam is versenyszerűen, így beletrafált a Martin, amikor nekem adta ezt a játékot tesztelésre. Reménykedve, hogy egy bulizós, poénos játékot kaptam széles vigyorral vártam a pillanatot, amikor az első labdamenetet megnyerem a játékban. 15 perc kellett hozzá...

Tulajdonképpen már itt is befejezhetném a cikket, mivel előző mondatom gyakorlatilag vázolja a színvonalat, ám olyannyira lebutított játékról van szó, hogy érdemes egy kicsit jobban foglalkozni vele.

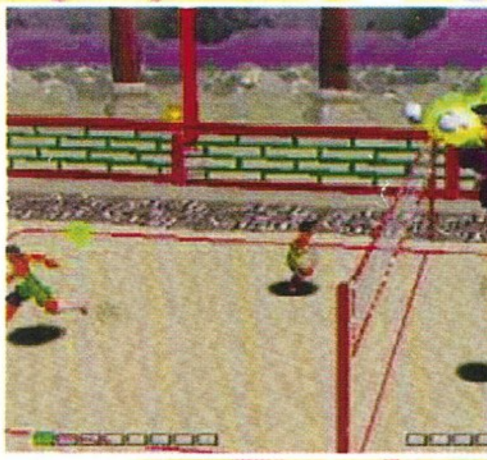
Az egész a menüpontoknál kezdődik. Van bajnokság és van Free Style, amolyan kötetlen játék. Ha a bajnokságot választjuk, rögtön megpillanthatjuk a játék leggyönyörűbb alkotását, egy szép női popsit a tengerparton! Pár pillanat gyönyörködés után, már lépünk is tovább csapatunk kiválasztásához, magunk mögött hagyva az egyetlen dolgot, ami pozitív bizsergést idézhet elő bennünk a játék alatt. Easy fokozaton ajánlanám a kezdést, mert ha rögtön beleugrunk a Normal-ba, erősen kedvünket szegik brutális ellenfeleink.

A nyolc csapat közül hetet ki is választhatunk, az uccsó ráér, amikor már mindenkit megvertünk. Nyugalom, ez nem fog egyhamar bekövetkezni. Mindenféle figurák virítanak a filmsztároktól kezdve, a sexi (persze nem



annyira, mint a menü popsi) lányokig. A következő beállítások a játék alapszabályaira vonatkoznak. Hangok, számolási módok, sebesség...stb.

Mielőtt az akcióhoz érnénk egy kis gyorstalpaló /strand/röplabdából: minden csapat két személyes, a szervált labdát maximum három ütésből kell visszajuttatni az ellenfél oldalára. Ezeket az ütéseket három csoportba sorolhatjuk. Az első a fogadás, ahol a szervált labdát kell úgymond megszelídíteni, hogy a társunk könnyen fel tudja adni nekünk ütésre. A feladás a második, ahol minél magasabbra kell emelni a labdát, hogy a harmadik lépésnél, az ütésnél jó erősen be tudjuk vágni az ellenfél lábaihoz. Röviden ennyit az alapokról.





A játékban mindössze két gombbal kell irányítani a meccset, amit ízlés szerint állíthattok be. Számomra már ez negatív jel volt, mivel a röplabdában sokkal több mozdulat és trükk van ahhoz, hogy mindezeket két gombbal irányíthassuk. Minden gombnyomás egy érintést jelet, tehát a szervánál egyszer feldobni, majd egyszer megütni kell a labdát (matek pótvizsgázók kedvéért: ez két gombnyomás). Ettől kezdve, ha jön a labda: nyomd a gombot ! Ha ütni akarsz: nyomd a gombot. Ha vetődni akarsz: nyomd a gombot! Mindig ugyanazt. Ötletes, mi?

Felesleges abban reménykedni, hogy bármerre is sikerül irányítani labdát és arra meg végképp ne számítsatok, hogy ha az ellenfél elől áll, majd ti hátra ütitek, és Hawaii! Nem-nem. Minden mozdulatunk, minden ütésünk és minden vetődésünk abszolút attól függ, hogy épp milyen gondolatok szaladnak át kedves konzolunk csöppnyi tekervényeiben. Emlékeztek az első TV-játékokra? Még az Atari előtt, amikor csak két vonalat kellett fel le mozgatni, így kivédve a köztük repkedő pontot. Na, azzal jobban tudtam irányítani 3 évesen a "labdát" mint itt. Rettentően hiányzik az érzés, amikor látom, hogy sikerült oda ütnöm, ahol nem tudják az ellenfelek visszaütni. Vajon mire gondoltak a készítők, amikor ennyire "készre" programozták a labdameneteket. Nem állítom, hogy azoknak, akik nem igazán jeleskednek a kontrollerek irányításában, nem fog örömet okozni a tuti siker (mármint a labdaérintésben, mert játszmát nem nagyon fognak nyerni), de hol marad a találékonyság, az ügyesség és minden, amiről a sport szól?



Grafika szempontjából egészen elviselhető a dolog. Jópofa hátterek, helyszíntől függően természetesen. Láttam már szebbet is, de ettől még bőven lehetne használható és sikeres.

Még egy apróság: a játékosok valami fura módon jól kezdenek majd egy pár megnyert labdamenet után nevetségesen idétlen módon rontják el a labdákat. őrizzétek meg a hidegvéreteket (velem ellentétben), amikor az ütő minden különösebb ok nélkül hasra esik a homokban. Fura módja ez a nehezítésnek, de mindenképp hatásos. Ha ezt egy elismert



sport-játék szaktekintély követné el, már rég keresztre feszítették volna.

Mondjuk az NHL'99-ben a hokis, ütés előtt elesik a jégen. Botrány lenne, nem? Mindenképp szégyen, hogy a Funsoft ehhez a nevét adta.

Az a szomorú az egészben, hogy a röplabdában tényleg rengeteg lehetőség és trükk van, ám ezeket szinte egyáltalán nem sikerült megmutatni a játékban. Hogy csak egy példát említsek, ha a feladó nem adja fel a labdát ütésre, hanem finoman átpöccinti a háló másik oldalára, hatalmasat lehet örülni az állva hagyott ellenfél buta tekintetének. Na, ez olyan játék, amiben nem lehet ilyen jellegű trükköket megejteni. Nem állítom, hogy egy 8-10 éves gyerek nem élvezni a dolgot, de aki egy kicsit is igényesebb sportprogramokat szeret, öt perc alatt agyvérzést kap, az idegesítően egyszerű irányítástól. Mialatt teszteltem, sokat álmodoztam egy EA-Sports féle röplabdáról, ahol a világ legjobb játékosaival versenghetünk, rendes gombkiosztással, komoly taktikai és labdakezelési beállításokkal. Ám sajnos jelen pillanatban a valóság ennél sokkal szürkébb, minden beach, minden napsütés, minden popsi ellenére. Ahogy Ford Fairlane mondaná: "enyhén szórakoztató, de inkább fájdalmas".

Adam

V-BALL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ A MACSKÁM IS TUDJA IRÁNYÍTANI
× MÁSNAK NEM IS AJÁNLOM

61%

OMEGA BOOST



Hazánkban is egyre többen férhetnek hozzá az egyre csak sokasodó különböző külföldi újságokhoz, s egyre többen Internetezhetnek, így talán Ti is észrevettétek már, hogy vannak túlfuttatott játékok. Így hívom ugyanis azt, amikor kinyitok egy újságot és meglátok benne egy 6 oldalas előzetest, az akkor még csak éppen beharangozott játékról. De ez még semmi, hiszen az adott hónap összes lapja ezzel a játékkal foglalkozik. Ekkor merül fel az emberben a kérdés: vajon tényleg ennyire jó lesz a játék, vagy csak erről voltak hajlandóak képet küldeni és nyilatkozni a készítők? Az elmúlt hónapokban az Omega Boost is egy efféle ronggyá hirdetett játéknak számított, főleg azért, mert a PlayStation-ös szupersztár programozó csapat, a Gran Turismo fejlesztői, a Poliphony Digital készítette.

JAPÁNIA SAJÁTOSSÁGAI

Itt csak pár szót szeretnék szólni arról, hogy milyen anyag is ez az OB, meg miért is szeretik ezt a Japánok. Hogy mi a stílus? Egy robotot látsz hátulról, melyet (mint az intróból is kiderült) egy ember irányít. Persze ez az ember a robothoz képest jóval kisebb méretű, ezért áttételesen a saját mozgásával irányítja. Ha megmozdítod a bal karod, mozog a robot bal karja. Ez a fantasztikusan nagy behemót vastömeg a képernyőn apró ábrázolásával fantasztikusan hat. A program stílusa tehát egy shoot 'em up, méghozzá nem is akármilyen, hanem egy 3D-s lövöldözős játék. A Japánok meg vannak őrülve ezekért a futurisztikus cuccokért, főleg ha még az ember is bele van keverve.

HARCOLJ AZ UTOLSÓ CSEPP VÉREDIG!

Az Omega Boost egy kimondottan reflexekre és kézügyességre kiélezett akciójáték, mely a jó öreg játéktermi szabályokat megtartva önmagában borítja fel a trendeket. Az addig oké, hogy van egy energia csíkod, ami ha elfogy, természetesen meghalsz. Egy küldetés alatt ezt kell beosztanod az al- és főellenségek ellen. A pályákat teljesítve mentésről szó sem lehet, csak az energiád töltődik fel. Aztán egy idő után eljön az a pillanat, hogy meghalsz. Ekkor visszajutsz a menübe. Most beléphetsz a gyakorlás almenübe, ahol újrajátszhatsz egy pályát. Ez annyiból segítség, hogy az addig elért pályákon kiismerheted az összes ellenség mozgását. Aztán kezdheted az egész lövöldözést az első pályától.

Ami viszont eddig teljesen egyedülálló, vagy legalábbis nagyon ritka, az a teljes 3D-s megjelenítés és mozgásszabadság. Ott sodródik az az apró kis robot a világűrben, és bármerre mozoghatsz, még akár hátrafelé is mehetsz. Ennek azonban semmi értelme, mert a lényeg az ellenfelek nyomon követése és kilövése. Mindig más irányból jönnek, és eszeveszett sebességgel süvítenek el a füled mellett. Rohadt nagy érzék kell hozzá, hogy időben reagálj a nem egyszer ötösével és hatosával közlekedő ellenfelekre és mindet ki is lődd. A pálya végén ugyanis értékelést kapsz a teljesítményedről, ahol nagy szerepe van annak, hogy hány ellenfelet öltél meg a pályán és hány perc alatt. Ettől függően kapod az értékelésedet és a bonusz pontokat, pályákat, illetve fegyvereket. Hiszen tüzelni sem csak azzal az egyszerű lézerrel lehet, amit alapból bead a gép. A hármas fejlettségi szintre lépve, ugyanis kapsz egy speciális rombolóeszközt, ami porrá zúzza az éppen képernyőn lévő ellenfeleket. Szóval be kell tájolnod az ellenséges alakulatokat. A képernyő bal alsó sarkában van egy iránytű, hogy éppen abban a pillanatban honnan várható csapás, de még mindig nem biztos, hogy elég gyorsan reagálsz. És itt lép be a képbe az a gomb, amit úgy hívnak: célra állás. Az R1 lenyomásával bármerre is állj, azonnal ráállsz a legközelebbi célra. Így nagyban megkönnyítve a játékot.

Az is lenyűgözött, hogy minden pályán más és más háttér előtt harcolsz, s mindegyik nagyon részletesen ki van dolgozva. Egyszer a sötét világűrben keringesz, egyszer meg egy bolygó légterébe lépsz be, aminek szép narancssárga színe borítja az egész horizontot. Egyszer egy robothernyót kell megölnöd, máskor pedig néhány repülő szemetet.



Húzd a ravaszt amíg bírod!



5, 4, 3, 2, 1 - START

Akkor én most befejezem ezt a cikket és elmegyek lövöldözni, mert az 5-ös pályánál leragadtam. Pontosan azért, mert most itt ülök és tájékoztatlak titeket az OB világáról. Azt azért így elmondanám, hogy eléggé nehéz a játék. Nem is hiába hívják Közepesen és Nagyon nehéz fokozatnak a választható nehézséget, mert nem lesz könnyű. A szörnyek és géprobotok ötletesek, a hátterek szépek és változatosak, az akció nagyon gyors és pörgő, a hangok meg a zenék jó rockosak, hangulatban tartják az embert a lövöldözésre. Minden szempontból egy korrekt játék, csak a rövidsége zavaró egy csöppet.

B.P.





OMEGA BOOST

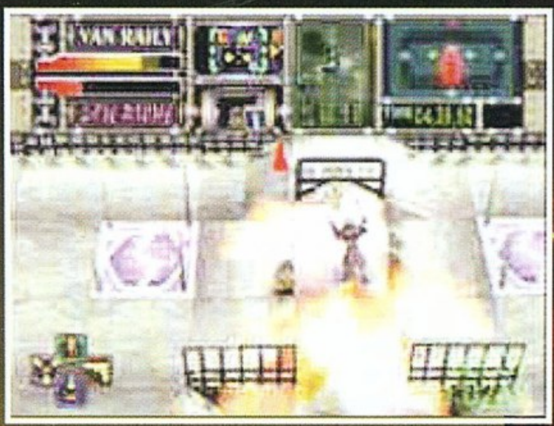
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
14 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYORS, LÁTVÁNYOS, HANGULATOS
× RÖVID

87%

Kémek, ha egyszer összejönnek... Akkor vagy egy remek titkolózási konferencia kerekedik ki a dologból, de sokkal valószínűbb, hogy megpróbálnak leszámolni egymással, ha másért nem, hát azért, hogy megtudják, ki a legjobb. Egy ilyen harcban pedig a ravaszság, a lopakodás, a másik csapdába ejtése a győzelem kulcsa.









TRAP RUNNER

COUNTDOWN TO OBLIVION



MINT CSAPDÁBA CSALT VAD...

NINCS ÚJ A NAP ALATT.

Annak ellenére, hogy elsőre igen eredetinek tűnik az ötlet, hiszen teljesen más ez, mint a "robbantsd-fel-a-másikat" típusú labirintusjátékok, már nagyon rég, még a boldogult C64-es aranykorban létezett valami hasonló Spy vs. Spy néven. Itt nem söprik le a félpályát a robbanások, cserébe azonban többféle bomba és egyéb csapdatípus van, amelyekből akár egymásra épülő sorokat is lehet építgetni. A résztvevőknek pedig életereje van, amit nem lehet egyetlen támadással lenullázni, több egymást követő robbantásra, találatra van szükség, ahhoz, hogy az egyikőjük megtérjen az örök aknamezőkre.

LÁTVÁNYOS KOMBÓK

Az érintésre, távirányításra, vagy közeli robbantásra beinduló aknatípusok mellett egyéb csapdatípusok, mint az irányító és leragasztó "kedvességek" is megtalálhatók az eszköztárban. Ezekből némi képzelőerővel számtalan egymásra épülő csapdasor kirakható, amelybe ha beletéved, vagy jobb esetben sikerül beterelni az ellenfelet, akkor megpecsételődik a sorsa. Az aknák nagy része szerencsére úgy van beállítva, hogy a telepítőjét nem sebzi, pontosabban annak érintésére nem indul be, így a terelgetés során a játékos bátran átvághat a korábban általa elaknásított terepen. A terelgetés sem olyan szelíd dolog, mint a szó sejteti, hiszen a kémek, azért felkészültek a közvetlen találkozásra is, lőfegyverek és nehézsúlyú pofonok várják csőre töltve, hogy az ellenlábas a hatósugarukba kerüljön.

Az induló fegyverkészlet mellett, mind a 36 arénában számíthatunk a játék közben érkező áldásra, ami nem csak utánpótlás, de új csapdafajta, elsősegély, és szuperfegyver is lehet. Arra azonban nagyon ügyelni kell, hogy a mennyei manát az ellenfél is felhasználhatja, és igen csak iparkodik is megszerzésén.

TŰZSZERÉSZ KERESTETIK

Az utánpótlás szerzés és az önvédelem legjobb módja, az ellenfél által lerakott csapdák felszedése. A pályán ugyanis nem a jósszerencsénkben bízva kell rohangálni, mert akkor szinte biztosan belefutunk az elpusztításunkra kihelyezett "szeretetcsomagok" valamelyikébe. A kereső üzemmódban felfedhetjük az egyébként elrejtett csapdákat, sőt módunkban áll hatástalanítani, és később más helyen újra felhasználni azokat. A dolog egyetlen hátulütője, hogy keresgélés közben sokkal lassabban közlekedhetünk, és a hatástalanításhoz a nehézségi fok növekedésével együtt egyre rövidebb időre felvillantott kódot kell begépelnünk, ha pedig nem sikerül, akkor füstölöghetünk.

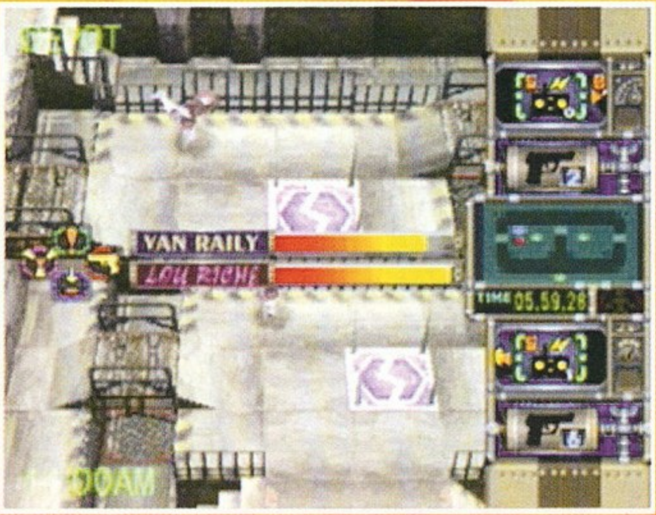
Szintén a nehézségi fok függvénye ellenfeleink intelligenciája, az elején még rohangálnak fel és alá, még a ládára is felszállnak, később azonban nem csak óvatosabbá válnak, de megpróbálják kitapasztalni taktikánkat is.

SZÁJBA RÁGÁS

Annak ellenére, hogy a kezelés viszonylag egyszerű, és nem kell egyszerre négy gombot, plusz az irányt nyomni egy funkció eléréséhez, igen korrekt bemutató-tanító rész is várja a játékost. Itt egy előre meghatározott, narrátori szöveggel és írott információval kiegészített, helyenként kikockázott és ismételt animációt lehet megtekinteni, az összes fontos témában. Bemutatja a csapdafajtákat, telepítésüket és hatásukat, a közvetlen támadási formákat, a csapda eltávolítást és még a kombók kiagyalásához is ad ötleteket.

NANÁ, HOGY 3D

Természetesen egy mai igényekhez igazodó programnak nem csak az ötlet, változatosság és kezelhetőség tekintetében kell megfelelnie, de egy C64 szintű grafika sem állja meg a helyét. A Trap Runner-nek is igyekeztek modern külső kölcsönözni, ami többé-kevésbé jól is sikerült, a figurák például csinosak lettek viszonylagos egyszerűségük, néhol pedig absztrakt kinézetük ellenére is. Az arénák között több igen ötletes is található, a különböző talaj elemek és csapda ábrák sem hagynak túl sok kívánni valót maguk után, bár az utóbbiak néha nehezen különböztethetők meg. A robbanási és egyéb effektusok kétségkívül látványosan vannak megoldva és természetesen az egész játék 3D megjelenítést kapott. Jó ötletnek tűnik, még az is, hogy az áttűnéseket, képváltásokat nem csodaúsztatásokkal, hanem egy "zavar az adásba" típusú elhangyásodással oldották meg. A megjelenítéssel azonban akadnak problémáim, hiszen kicsit kicsinek érzem a valós játékteret, mert a kijelzők rengeteg helyet visznek. No meg, az izonometrikus, oldal-felül nézeti 3D látkép miatt, nem minden látható rendesen, de legalább nem követ a kamera.



EGYMÁS ELLEN A LEGJOBB

A játék típusából adódóan egymás elleni játékra van kihegyezve, de természetesen gép ellen is küzdhetünk, a már említett folyamatosan keményedő mesterséges intelligenciát kihasználva. Akár így, akár úgy mindenképpen kellemes kikapcsolódás a program, ami az MGS babérjaira ugyan nem pályázhat, de feszültség levezetésre, moziba indulás előtt egy negyedórás időagyonütésre kiválóan alkalmas.

Schuerve

TRAP RUNNER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

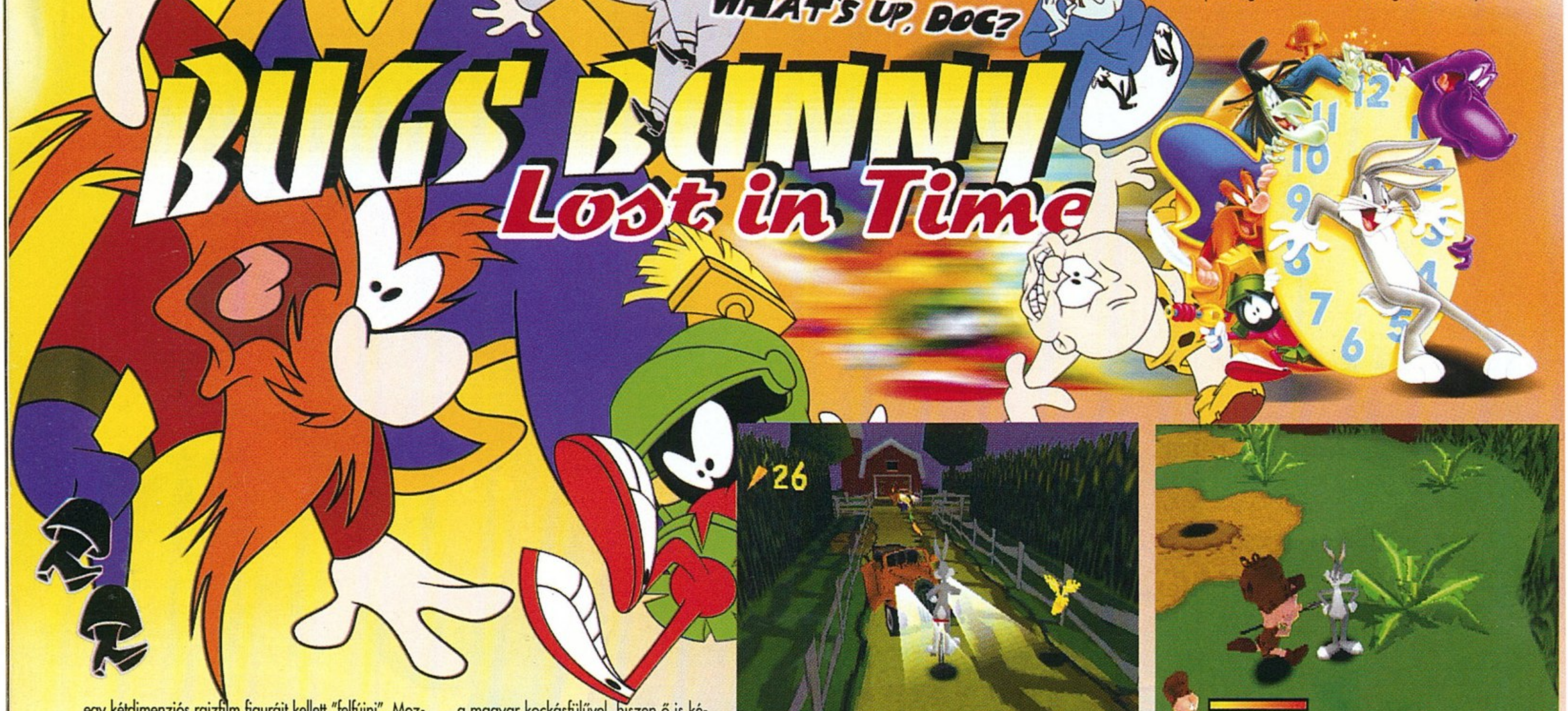
✓ REMEK ALAPÖTLET, JÓ MEGVALÓSÍTÁS
× JÁTÉKTÉR-BELÁTHATÓSÁGI PROBLÉMÁK

76%

Nem szégyellem, hogy imádom a rajzfilmeket, a mostanában "Bolondos dallamok" néven futó összeállítás szereplőgárdája régtől fogva nagy kedvencem. Talán túlzott reményekkel ültem le játszani a frissen érkezett programmal, ugyanis nem lett abszolút pozitív a játékról alkotott véleményem.

Kezdjük fordított sorrendben a dolgokat, vegyük előre az "ami nem tetszett" kategóriát. Valójában csak egy problémám van a játékkal, a kinézete az, ami egy kis szomorúsággal tölt el. A Jersy Devil alapjaira épülő játéknak ugyanis kicsit élettelenek a figurái, valahogy laposak a 3D megjelenítés ellenére is. A tereptárgyak pedig talán túl szögletesek, még a fatörzsek is négyzet alakúak. Elképzelhető, hogy az egésznek a modellezés az oka, hiszen egy kétdimenziós rajzfilm figuráit kellett "felfújni". Mozgásaik jól eltaláltak, bár állhatnának több fázisból is, de a jellegzetes mozdulatok, mint például a lopakodás, azért ott vannak a szeren. A Jersy Devil örökség nagy veszélyét, a botrányos kameramozgatást valamennyire sikerült kiküszöbölni, bár néha kicsit lassan kap észbe a gép. Szerencsére a kameramozgatásra kézzel is lehetőséget adtak a készítők a L2 és R2 gombokkal.

WHAT'S UP, DOC?
BUGS BUNNY Lost in Time



AKI KÍVÁNCSI...

...az igen könnyen elkeveredhet a téridő szövedékében, már, ha egy rajzfilmnyúl az illető és az ACME raktárban – ahová tévedésből ásta be magát – piszkálni kezdi az időgépet. Márpedig ha elkeveredett, akkor igen csak össze kell szednie magát, amíg sikerül visszajutnia a jelenébe.

Tapsi Hapsit a játékosnak öt időzóna, a Kőkor, a Középkor, a Kalózkor, a 30-as évek és a Jövő, huszonnégy pályáján végigkalauzolnia, amíg visszajuttatja a kiindulási korba. Kellemes ötletnek tűnik, hogy nem szép sorban kell végigmenni a pályákon, hanem többé-kevésbé tetszőleges sorrendben teljesíthetők. Az egymásutániság csak annyiban van megszabva, hogy a korszakok és pályáik csak bizonyos számú óra, vagy aranyrépa összeszedése után válik csak elérhetővé. A játék során ezért egyik zónából a másikba kell állandóan ugrálni, és igencsak fontos minden lehetséges helyen titkos pályaszakaszon végigmenni, mert ott is szép számban fordulnak elő felszednivalók. Ellenfelekben sincs hiány, az összes, a rajzfilmekből megismert Tapsi gyűlölő figura felbukkan, mindenféle segítőkkel egyetemben.

SZALAD, GURUL, ÁS

Tapsi számos mozgásra, támadásra képes és a pályák során még további speciális mozdulatokra is szert tehet. A program ugyan nem követeli meg az analóg irányítót, de annak hiányában elég nehézkes a kezelés, sőt ekkor csak futni képes Tapsi a kiválasztott irányba, és sajnos ez a képernyőhöz és nem a szereplőhöz igazodik. Magyarul, ha megnyomjuk a jobbra irányt, akkor hosszúfülű haverunk vadul vágtázni kezd a jobbra, de eközben a kamera szépen lassan elkezd befordulni a háta mögé és az az irány, ami eddig a jobbra volt, az a továbbiakban az előre lesz. A futáson túl természetesen még jó néhány mozgásforma rendelkezésre áll, a jellegzetes lopakodástól, az ugráson át a nagyon rajzfilmes fenékbe billentésig. Sőt nyulunkról kiderül, hogy rokoni kapcsolatban lehet a magyar kockásfülűvel, hiszen ő is képes fület propellerként használni, igaz csak ejtőernyő helyett, ereszkedésnél. A pályák során még további csudálatos ugrási, futási és egyéb képességeket is kapunk a varázslótól, amik nélkülözhetetlenek egyes pályák eléréséhez, vagy épp tárgyak megszerzéséhez.

GYŰJTÖGETÉS VAGY HARC

Többféle pályával is találkozhatunk a játék során, hol egy szakadékokkal, csapdákkal ellenfelekkel mozgó platformokkal és minden egyébbel telezsúfolt ügyességi pályán kell végigküzdeni magunkat, hol valamely főellenséggel kell harcba szállnunk egy aréna jellegű térségben, akit ráadásul nem lehet, csak speciális módon legyőzni. A környezet mindig igazodik a helyszínhez, de a Bolondos Dallamok nagyon rajzfilmes világából megmaradt sok elem. A gyűjtögetős pályák sem tisztán ügyességi alapokra épülnek, hiszen itt is meg kell küzdeni a különféle főellenségekkel, pontosabban itt el kell kerülni támadásaikat, legyőzni őket sajnos nem lehet. A készítők nagyon találékonynak bizonyultak az ügyességi akadályok kidolgozásában, a szakadékok, és egyéb zuhanásveszélyes helyek mellett, ládatologatásra, dobbantók cipelésére, célba dobásra és még számtalan egyéb dologra szükség lehet egy pálya teljesítéséhez. Azt talán mondanom sem kell, hogy minden elem megpróbál igazodni a korszak jellemzőihez, és nincs két pontosan egyforma megoldást megkövetelő feladat. Szerencsére Tapsi elég jól bírja a gyűrődést, és alig-alig sérül az ellenfelekkel, veszélyes növényekkel, állatokkal való találkozástól. Az óriási zuhanásoknál azonban kezdhetjük előröl a pályát, vagy szerencsésebb esetben csak a checkpointig dob vissza minket a program. A játékban egy kicsit kicsavarodik a megjelenítés (jobb szót nem találtam rá), és ha úgy tűnik, hogy pontosan megérkezünk egy dínó fejére, láda tetejére, vagy bármilyen hasonló kis célterületre, akkor szinte biztosan melléugrunk, a pontos leérkezésben egyedül a nyúl árnyékára szabad hagyatkozni. Nincs ez másképpen a nyúlüregekbe ugrásnál sem, amiken keresztül el lehet jutni egyébként megközelíthetetlen helyekre is. Szerencsére az elugrással nincsenek ilyen problémák, annak ellenére, hogy a gyakran hajlított felületű platform végét nem látni, de nyulunk magától dobbant, csak a helyes irányra kell nekünk ügyelni, de természetesen ezt is szokni kell!



VÁLTOZATOS KÖRNYEZET

Minden kor más és más, de ezt nem hiszem, hogy külön ki kéne emelni. Ezek mindegy szálig szépek és részletesen kidolgozottak, de ennek ellenére rájuk is jellemző az a furcsa üresség, ami az egész játék grafikáját jellemzi, bár az igazat megvallva egy akció közben nem nagyon van idő a környezet tanulmányozására. Azt viszont nem győzöm elégszer hangsúlyozni, hogy a pályákat lehetőség szerint teljes egészében be kell járni, hiszen az eldugott zsákutca jellegű helyeken előszeretettel halmoznak fel több aranyrépát és vekkert. Csak okulásul, ha az első pályán legalább egy ilyen (például, egy növény mögött rejtező, csak gurulással megközelíthető alagút mögött rejtőző) titkos szakaszt nem járunk be, akkor további pályákra már nem tudunk továbbmenni. Természetesen később is visszatérhetünk elhagyott, pontosabban fel nem szedett tárgyainkért bármelyik pályára, de ez elég idegtépő foglatosság.

Az oktató pályán szinte lépésenként találkozhatunk figyelmeztető táblákkal, de később is előfordul néhány, amin igen fontos információkat közölnek velünk a készítők, ezek elolvasása nélkül is lehetséges ugyan a továbbjutás, de sokkal könnyebb, ha hallgatunk a néha igen furcsa formában közölt tanácsokra. A másik állandó és a játékos szívének nagyon kedves pályaelem a checkpoint, ahol nem csak az adott pályaszakaszt zárhatjuk le, halál esetén innen folytatva a játékot, de itt kérhetjük meg Merlint is, hogy mentse el a játékállást.

GYEREKPROGRAM

Összetettsége és viszonylagos nehézsége ellenére is bátran javasolható fiatalabb korú játékosok számára, hiszen kedves figurái viszonylag erőszakmentesen oldják meg nézeteltéréseiket, még ha valamely ellenfél ki is fekszik akkor, is csak a szokásos csillagok és madarak keringenek feje körül, nem ömlik hektószám a vér. A játék nehézségét pedig nagyban ellensúlyozza az a tény, hogy nincs külön számolandó élete Tapsinak, az elhalálozás csak annyit számít, hogy az utolsó checkpointtól, rosszabb esetben a pálya elejétől kell újrakezdeni a játékot.

Schuerue

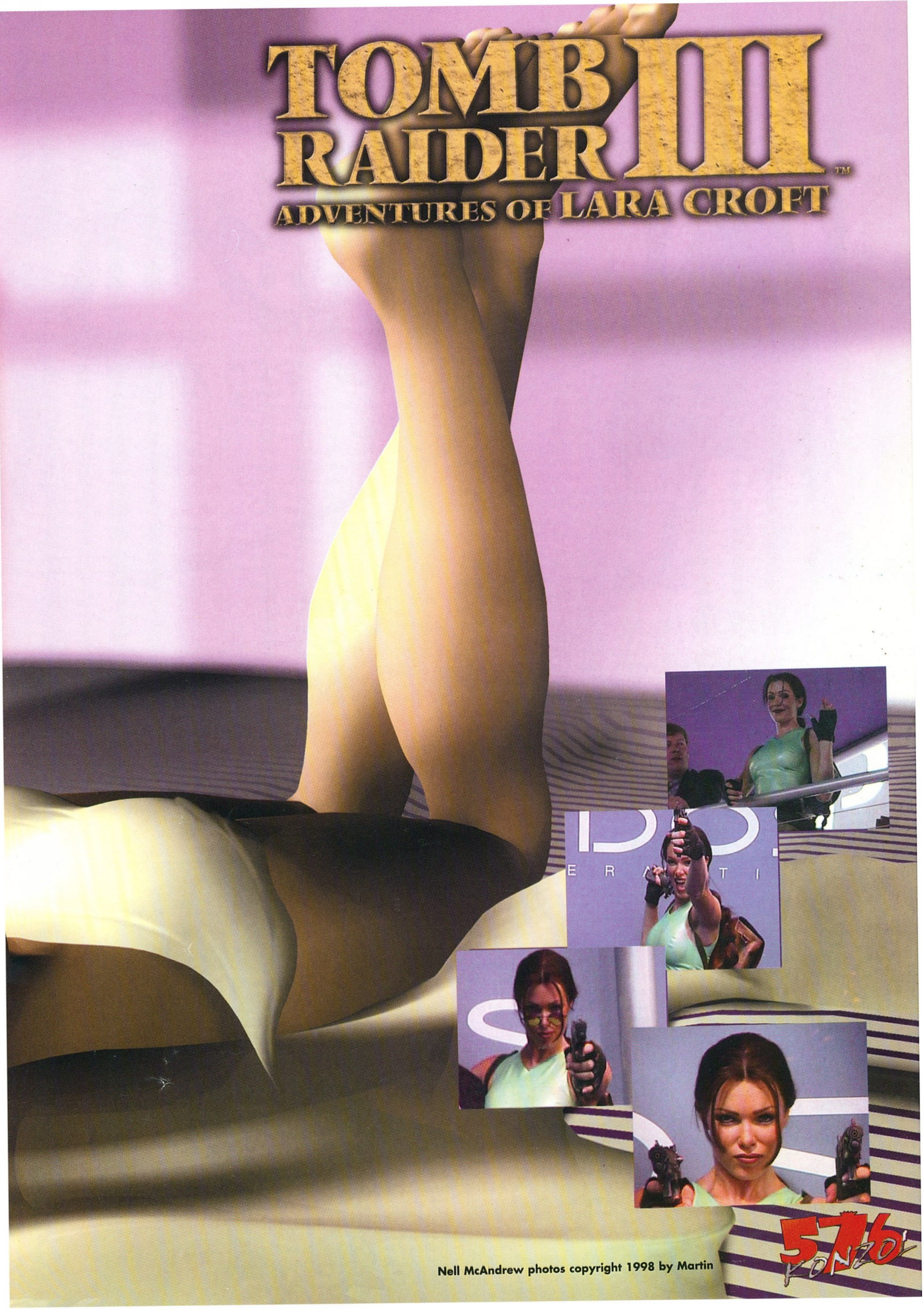
BUGS BUNNY LOST IN TIME

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÁLTOZATOS PÁLYÁK ÉS MÉG VÁLTOZATOSABB FELADATOK
× ÜRES SZEREPLŐK ÉS HÁTTÉR

75%


TOMB RAIDER III™
ADVENTURES OF LARA CROFT


RED XIII
SEPHIROTH
FINAL F
BA
TIFA
AERITH
CID

HARD EDGE VÉGIGJÁTSZÁS

(Folytatás a12. oldalról)

SPECIÁLIS MOZGÁSOK

Minden karakterre érvényes, hogy az R1 gomb nyomva tartásával "automatán célra tartó" üzemmódba kerülsz!

ALEX:
Sima lövés: Négyzet
Hátrafelé lövés: Le, Fel + Négyzet
Guruló lövés: Le, Le + Négyzet
Becsúszás: Fel, Fel
Gurulás: Le, Le
Sorozatlövés: Le + Négyzet
Tripla ököl: Fel + négyzet, Négyzet, Négyzet
Gyalázás a földön: Fel, Le + Négyzet
Tornádó rúgás: Négyzet + X

MICHELLE:
Vágás: Négyzet
Csapás: Le + Négyzet
Védés: X
Késes rúgás: Le, Fel + Négyzet
Nekiszaladás: Fel, Fel
Visszavonulás: Le, Le
Keresztütés: Négyzet, Fel + Négyzet
Dupla ütés: Négyzet, Négyzet, Fel + Négyzet
Gyalázás a földön: Fel, Le + Négyzet
Kombó: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet
Centrifugális rúgás: X + Négyzet

BURNS:
Balcsapott: Négyzet
Jobbegyenes: Le + Négyzet
Felütés: Le, Fel + Négyzet
Erőütés: Fel, Négyzet
Hátraugrás: Le, Le
Gyalázás a földön: Fel, Le + Négyzet
Sárkány ütés: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet
Földrengés: X + Négyzet

RACHEL:
Dupla ütés: Négyzet
Védés: X
Pörgő ütés: Le + Négyzet
Hátraszaltó: Le, Le
Popsizás: Fel, Fel
Gyalázás a földön: Fel, Le + Négyzet
Kombó megállító: Le, Fel + Négyzet
Támadó kombó: Fel + Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet
Felpörgés: Négyzet + X

TIPPEK

- Ne felejtsd el, hogy Alex, Michelle és Rachel is tudja a "hátraugrós" menekülést. Ezzel az aknák mellől és a főellenfelek támadásai elől is ki tudsz térni. Ha elkezdesz forgolódni és futkosni, megszívod!

- Spórolj a gyógyszerrel, kerül amibe kerül! Inkább menj neki egy korai főellenségnek kétszer, amíg biztonsággal le tudod verni, mert a játék végén az energia nagyon fog kelleni!

- Alex akkor is lelövi az ellenfeleket, ha történetesen te nem is látod őket a rossz kameraállás miatt. Nyomd az automata célzást, és figyeld a képernyő bal alsó sarkát, hogy eltaláltad-e, és még mennyi energiája van. A főellenségeknél nyugodtan használd az erősebbik lövését és a sorozatlövést.

- Az elsőn és a 26.-on mindig szedhetsz fel energiát, ha ki-be járkálsz bizonyos szobákba és lelövöldözöd a palikat. Előbb-utóbb eldobnak valami hasznosat.

- Ments állást gyakran, nem figyeli a játék! Használd ki mint a négy helyet, mert ha mindig rámentesz az előző állásra, könnyen kerülhetsz nehéz helyzetbe! Csak akkor ments rá egy állásra, ha addig mindent tökéletesen csináltál meg. A leírásban külön szólok, ha olyan hely van, ahonnan már nincs visszaút.

- Tárgyakat a lehető leghülyébb helyeken is találhatsz (nem úgy mondjuk, mint egy Resident Evil-ben), többet is egymás után. Ne csak azt vizsgáld meg, ami "adja magát", hanem mindent. Gyógyszer lehet akár gy virág tövében is.

- A Health Extender töltőkkel mindenki max. energiáját egyenletesen turbózd fel – Burns nem túl hasznos, őrá nem kell pazarolni!

- Az a helyzet, hogy lusta voltam térképet rajzolni. Remélem, hogy primitív "jobb alsó", "bal felső" szoba-meghatározásaim alapján megtaláljátok majd a Start-tal előhozható térképen az említett helyeket. Hála Istennek a játék elég baráti, és adja magát, hogy mikor merre kell menni. (Meg elég jól fel is lehet ismerni a szobákat.) Meg hát nektek is maradjon már valami, a kutyafáját!

LEVEL 1

A bomba robbanása után Michelle eszméletlenül hever, tehát Alexet fogod irányítani. Menj végig a folyosón, majd az előcsarnokban áll be az irányítópult mögé. Innen gond nélkül lelőheted a két robotot. A pult mellett van egy állásmentő gép, ezentúl az ilyeneknél tudsz majd állást menteni. Vizsgáld meg a lifteket, majd menj vissza a kezdőpontra, ahol a folyosó végén van a lépcsőház ajtaja. Itt el kell döntened, hogy ki menjen a lépcsőn, ki a lifttel. Legyen Alexé a lépcső, Michelle-é a lift, mert Alex pisztolya a 26.-on hasznos lesz – távolról tudsz támadni vele.

LEVEL 26

Kezdés után rögtön találsz egy állásmentő gépet. Kutasd át a villogó szekrényeket, majd indulj el lefelé és balra, a tárgyalóba. Vizsgáld meg a két szobrot a sarokban, majd forgasd el őket, ekkor az asztalon megjelenik a B kulcs. Vedd fel, majd felfelé, balra és újra fel haladva keresd meg az irodát. Vizsgáld meg az asztal bal sarkát, majd a másik (jobb) sarokban a szekrényt. Találsz egy gombot, amit nyomj meg, majd nézz bele az urnába is. Ezután menj be az irodából nyíló kis szobába, a biztonsági ajtók a B kulccsal nyílnak. Innen felfelé, az adatbankba kell menned.

A testet átkutatva egy medált (1) találsz. A lépcsőn felgyalogolva vizsgáld meg a széfet – a kódját tartalmazó kártyát a 25.-en találod a rendelőben, az egyik asztalon. Mivel Michelle ott van, megkeresheted vele. De könnyítsük meg a dolgot – a kód 052. Nyomd be ezeket a számokat, tied a titkos kódkártya.

Indulj el lefelé (legalul) a bárba. Itt mentsd meg Kinget, aki neked adja az A kártyát (lehet, hogy kétszer kell beszélned vele!). A holttestet átkutatva újabb medált (2) találsz. Vizsgáld meg a dart-táblát és jegyezd fel a számokat: 294, 753, 618. Innen felfelé és jobbra menj ki, az adminisztrációs szobához.

Pötyögd be az előbb talált számokat (minden sor végén 15-ös érték lesz), majd a szobában használd a gépet (fel a lépcsőn). Kapcsold be az összes ajtóhoz az áramot (Auto Door+Room Breaker).

Most vissza kell menned a tárgyaló fölött levő szobába (a vendégváróba), ahol egy szekrénykulcsot találsz a falitáblán. Ezután vizsgáld meg a szoba közepén álló gépet, és kapcsold be a hologramot. Vizsgáld meg ezt is, ekkor Alex felnéz a plafonra – jegyezd meg a mintázatot! Lefelé indulva a fürdőszobába a B kulccsal tudsz bejutni, ahol kutasd át a csap melletti fiókokat. A zuhanyzóban lapul egy dög, végezz vele!

Az egyik fali fiókban furcsa dolgok (kulcsot az előbb találtál), melyekhez hasonlót a hologramnál láttál. Ezeket a következő sorrendben kell elhelyezni: észak – piros rózsa, kelet – fehér hattyú, dél – kék óceán, nyugat – sárga hold. Ekkor kinyílik egy titkos ajtó a másik helyiségben. Ha kimész az ajtón, a lifttel le tudsz menni a 25.-re. Mielőtt azonban ezt megtennéd, kutasd át az agyak melletti szekrényt. Érdekes információkat találsz. Most jöhet a titkos ajtó.

LEVEL 25

Leérkezés után kellemetlen meglepetés vár, és egy gép, melyen használd a titkos kódkártyát, ezzel bekapcsolod. Tiéd a belépőkártya. Most visszamehetsz a lifttel a 26.-ra.

LEVEL 26

Újra a 26.-on. Menj el abba a szobába, ami közvetlenül az iroda mellett van, balra. Itt meg fogod menteni a harmadik irányítható karaktert, Burnst. Beszélsz vele, ezután beáll a csapatba. Felfelé kell továbbmenned úgy, hogy a "fémcsöves" ajtó melletti gépen használod a belépőkártyát. Itt a bal felső részen levő szobában találsz egy fém kábelt, ezt vedd fel. Ezután irány az emelet alsó-középső részén levő előcsarnok, ahol az első főellenség vár. Ments állást előtte! Mivel az a mentőhely van a legközelebb, ami a kezdőpontnál van, rögtön felfedezheted a jobbra eső irodát is a felső sarokban.

SKORPIÓ

A csarnokba belépve egy kis közjáték után megjelenik az első főellenség. Alex könnyen el tudja intézni távolról a lövéseivel. Fuss csak körbe-körbe a középső "oszlop" körül. Miután legyőzted, a csapat a drótkötél segítségével felmászik az emeletre.

LEVEL 27 - LEVEL 28

Ezen az emeleten mindössze meg kell keresned a 28.-ra vezető liftet. Itt megtalálod a világ legnagyobb bombáját, amit vizsgálj meg közelebbről is (ha már felrobbansz, legalább lásd, hogy mitől!).

LEVEL 25

Itt már Michelle-é a főszerep. Először a jobb-középen levő irodába menj, ahol vizsgáld meg a gépet. A visszaszámlálás kezdetekor rohanj a szoba hátsó sarkába, ahol vedd fel az emelet kulcsát a gépből. A következő ajtó a rendelő. Mielőtt bemennél, a testet átkutatva megtalálsz egy újabb medált (3). A rendelőben egy csomó gyógyszer lapul, meg a kód, amit már úgyis tudsz. A következő állomás a jobb-felső sarokban a raktár. A bejárattal szemben van egy ajtó, ami elég trükkös zárral van ellátva. Vizsgáld meg, aztán nyomj rá a nagy gombra, ekkor rövidesen elkezdenek felvillanni az irányítód gombjait (Négyzet, Kör, X, Háromszög) jelző gombok. Neked abban a

pillanatban kell megnyomni őket a kontrolleren, amikor felvillannak a képernyőn. Ha sikerül, kinyílik az ajtó. Bent megtalálod Rachelt, a negyedik szereplőt. Most menj a térkép közepén levő adatbankba.

Vedd fel a diákat a barna asztalról, és kutasd át a polcokat is némi információért. Ezután indulj el a lefelé vezető folyosón, melynek végén megtalálod a liftek energiaellátó-egységét, amelyből hiányzik az elem. Ezt abból a raktárból veheted fel, ahol az elején jártál. Az elem a sarokban álló robotban van, menj el érte, vedd ki, aztán tedd be a helyére. Tőled jobbra van a lift, menj át vele a másik oldalra. A következő szobában állást tudsz menteni, majd nyisd ki az újabb "gombnyomogatós" ajtót. Az asztalon van a diavetítő, mellyel megnézheted a diáidat, majd beszélsz a kislánnyal.

Felfelé indulj el, a nagy raktárba (warehouse). Itt fekszik egy újabb hulla, akinél megint egy medált találsz (4). Menj vissza az elemhez (ne a lifttel, hanem gyalog körbe!), és vedd ki a helyéről. Most a térkép bal-felső sarkába, a warehouse-ból balra kivezető ajtó a cél, amely mögött egy robotot találsz. Tedd bele az elemet, így szabad a továbbvezető út. A privát irodából nyílik egy kisebb szoba, ahol egy karosszéket találsz. Ülj bele, így átkerülsz egy új helyre. Itt kutasd át a szekrényeket, többek között egy naplót találsz. Indulj el lefelé, és beszélj a sebesült emberrel. Elérkezel a biztonsági irodához, ahol vizsgáld meg a szobában levő nagy képernyőt. Ezután a legalsó-középső szobába menj, ahol igencsak furcsa találkozásban lesz részed. Miután beszorultatok, gyorsan verd szét az előtted álló falat!

Most irány vissza a folyosón haldokló manushoz. Mond valamit egy zenegépről, aztán ad még egy medált (5, de kétszer kell megvizsgálni!). Itt az idő, hogy átkapcsolj a térképre. Látod a narancsszínű körtö? Oda kell menned, a szék segítségével.

A megadott ponton megtalálod a srácokat, igen ramaty állapotban. A közjáték után menj az előcsarnokba a lifthez, és a panelon válaszd ki a 26.-emeletet. Itt menj el a bárba, ahol megtalálod a "híres" zenegépet. Szórd be a medálokat és válaszd ki a 2-es track-et (Error). Ekkor megkapod a rendszerlemezt. (Ha akarod, lejátszhatod a többi zenetracket!) Ezután irány a lift és a 27. emelet. Itt menj el a hátsó lifthez, azzal fel. Jön a második főellenség.

GASSHU

A nagydarab marhát Michelle-lel nagyon könnyű elintézni, ha mindig a háta mögé szaladsz, és beszorítod a kis "beugrókba". Miután lenyomtad, vedd kezelésbe a bombát.

A dolog egyszerű: forgasd a bombát úgy, hogy lásd a számot az alján. Ezután keresd meg ugyanezt a számot a felső részen is, nyomj Kört, aztán kétszer Yes-t. Csináld meg ezt összesen négyszer. Most jön a gázos rész: el kell fordítani a biztosítékot jobbra vagy balra – 50-50% az esély. Szerintem forgasd balra (Left). Megvan? Ugye nem robbant?

LEVEL 27

A 27.-en végre kinyílik a lifttel szemben levő ajtó, ha elolvasod a rászegezett levelet. Bent a széfből kivehetsz egy gyógyszert, a recepciós szobában szintén lapul néhány. Ezután kocogj át a másik oldalra, az adatbankba (a virág tövében cucc lapul). Végül fedezd fel a játéktermet. Most menj fel a lépcsőn és nyiss be a nagy ajtón. Főellenség!

PENGÉS MACA

Pengés Macát Michelle-lel a legjobb lenyomni. Gyakorlatilag nem egy nagy tűz a bige, talán 7 kis gyógyítást használtam fel hozzá. Egyedül az a gáz, amikor a kristályokat leteszi és körbelézerezi a szobát – ilyenkor vagy gyorsan csapd szét a kristályt, vagy rohanj az asztal mögé, ott védve vagy.

LEVEL 25

Miután a professzor az EÜ szobában távozott az élők sorából, vedd fel mellőle a rulett-golyót. Itt a 25.-en a térkép bal-felső részében van egy kis szoba, ahol végre felvehetsz egy kis masinát a széfből (Disengagement Device, ezentúl csak kis masina). Most menj vissza a 27.-re, oda, ahol a Macával küzdöttél. Az asztalon gyógyítást találsz. Végül irány a játékszoba, ahol természetesen a rulett-golyót kell használni a rulett-asztalon (a kerék mellett állva). Ekkor kinyílik egy titkos ajtó. Menj ki rajta, végig ameddig tudsz (a létrát hagyd). Az utat elzárták, és egy bomba kéne a továbbjutáshoz. Most menj a létrához, és válts át Rachel-re. Fent a fali szekrényben(?) gyógyszer lapul. Végül mássz be a csőbe – csak a kiscsaj fér be!

A másik oldalon menj be a ketrecbe és küzdj meg a két palival. Bent van egy panel, mögötte egy kar, ezt húzd meg. Végül menj kívülre és nyomd meg a gombot a gépen – amelyiken a narancs színű lámpa ég. Végül osonj le a létrán.

A szobában vedd fel a kezelési útmutatót az asztalról, majd tedd be a gépbe az egyes kis masinát, amit nemrég a széfben találtál. Most már visszamehetsz Burnshöz, aki elkészítette a bombát. Most megint le kell menned, majd ki az asztal melletti ajtón. A folyosón olvasd el a falon levő írást, majd Burns segítségével told el a ládákat az útból. És most jön a lényeg, ami egy Resident klónból sem hiányozhat, a "vissza a legelejére" szisztéma. El kell menned a liftig, fel a 27.-re, majd a játékszobába, végül a zsákutcába, ahol nemrég robbantani akartál. Tehát egy kört kell tenni. Na, vizsgáld meg újra a falat, Alex meg eldurrantja a bombát.

Az út adja magát tovább. A szobában (ami egy raktár) egy naplót találsz, és egy fém "kereket" – tudod, amivel a páncélajtók zárját szokták működtetni. Van itt még némi gyógyszer is. Az információs irodában vizsgáld meg a nagy monitort, majd válts Alexre. Kapcsoltasd ki vele az áramot a piros fénylő (falon levő) gomb megnyomásával. Ekkor működésbe lép Alex infravörös szemüvege. A sok kis monitor közül az egyik másképp világít – ezt csak az infrával lehet látni – szám szerint a 6-os. Ha ezt megvizsgálod, megnyílik egy titkos lejáró.

A széfből kiveheted a kettes számú kis masinát. A polcon egy fontos iratra is lelsz. Irány kifelé, a liftbe. Menj a 25.-re.

A térkép jobb-felső sarkában levő szobában (Store Room) a falon van egy gép, amelyen használhatod a kereket. Mielőtt lemennél, vedd vissza mindenképpen a nyitókereket, és válts át Rachel-re. Itt adok egy tanácsot: ha nincs nálad legalább három gyógyítás, ne menj tovább! Nemsokára ugyanis egy főellenség jön, akit Rachel-lel kell lenyomni, és ez gyógyítás nélkül nem könnyű. Lent pedig már nem lesz gyógyszer!

Tehát ess le. A nagy teremben sorban kapcsolgasd át a kék képernyős monitorokat, így átváltanak narancsra. Ekkor a kályha-szerű kerek ajtós gépből kiveheted az utolsó kis masinát.

Fuss a laboratóriumba, majd húzd meg a falon levő kart. Ekkor a forgó szoba irányba áll. Menj az úton tovább, majd a mentőhelynél feltétlenül ment állást. Miután lementél a lépcsőn találkozol az ördögi professzorral, akivel a kibertérben kell megküzdeni. Rachel a kiválasztott, és nagyon egyszerű a feladat – állandóan üsd közvetlen közelről, és gyógyítsd magad. Taktikázni nem lehet! Nekem egyszer sikerült úgy lenyomnom, hogy nem gyógyítottam – nyomtam a Fel + 4xNégyzet kombót , mint a mérgezett egér!

Most menj vissza a szobaforgató karhoz, és nyomd át. Indulj el a másik irányba és Alex infra látásával vizsgáld meg a sötét szobát, ami a dupla vasajtó mögött van (vigyázz, van bent két szörny!). A falon levő fénykörtől jobbra találsz egy villanykapcsolót, ezt nyomd át, majd húzd meg a körtől balra eső kart – ez újfent beállítja a forgó szobát. A kék ajtótól jobbra a tárolóban gyógyszert találsz (a kék ajtót egyelőre hagyd). Menj vissza a forgó szobához, be az új ajtón, majd cselezd ki az aknákat. Itt a szobában is van néhány gyógyszer. Az ajtó mellett (ami a padlón levő jellel szemben van) találsz egy gombot, ezt megnyomva nyitod a dupla elektromos ajtót – menj be. A szoba közepén valami zöld trutyit találsz, ezt azért vedd fel. Most már használhatod az előbbi kis kék ajtót!

A nagyteremben nyomd a célra tartást és már lőhetsz is vakon – egy nagy robot és két akna leselkedik rád. Az út végén a falon (az ajtó mellett balra) van egy gép, amin használd a nyitókereket. Menj végig az újonnan beállt hídon, be az ajtón, itt gyógyszert találsz a szoba közepén. Irány vissza a nyitókerékhez, be a vasajtón.

A szoba sarkában állást tudsz menteni. Vizsgáld meg az óriási ajtót, majd a lifttel menj le az első emeletre (Ascend). Ismerős a hely? Irány az előcsarnok, ugorj be a liftbe, és huss a 26.-ra. Tudod, itt a térkép bal felső sarkában van az a szoba, ahol a kis masinákat használni kell. Menj oda és tedd be a másik kettőt is. Most már szabad az út tovább, eltűnik a kék lézer! A következő szoba sarkában van egy lift, szállj be. Válts át Alexre, és őrült gyors tüzeléssel lődd szét a megjelenő óriási robotot. Lefelé van az orvosi szoba, itt a műtőasztal melletti kiskocsin gyógyszert találsz. Menj át a másik helyiségbe és vizsgáld meg a hatalmas villogó képernyőt. Mostantól igencsak szűkösen leszel az idővel, tehát siess! Menj ki a kis barna faajtón (ember, nem ott, ahol bejöttél, a másikon, amelyik előtt a kék lábtörlő van), aztán végig a folyosón, melynek végén egy újabb ajtót találsz (ne állj le harcolni a mozgóbűnözőkkel). Irány be, aztán a szoba hátsó sarkába, ahol aktivizáld a számítógépet. Letöltés, oké. Vizsgáld meg arrébb a villogó lapos térképasztalt asztalt is, ahol Rachel végre bedobja és hasznossá teszi magát (mostantól, ha a "jobbik" megnyerés akarod, ne állj meg egy percre sem, rohanj a játék végéig). Hőseink kitalálják, hogy a gonoszok csakis a pincében lehetnek – hurrá, úgyis hiányzott egy kis kocogás! Futás vissza körbe, a lifthez, aztán le az elsőre, innen végig a "kezdőfolyosón", le a pincébe a lifttel (Descend). Szerintem ments állást a gépnél, aztán menj tovább, át az időközben kinyílott ajtón. Vigyázz, innen már nincs visszaút! Van elég gyógyítás nálad?

KÉTFÉLE MEGNYERÉS

A játéknak két megnyerése is van, és most dől el, hogy melyiket kapod. Ha túl sokat vacakolsz a lejutással és az első két főellenséggel, akkor a második után látsz egy filmet, melyben Rachel energia telepei kimerülnek. He így vered meg Miguelt, a rosszabb filmet látod. Ha viszont gyorsan leérsz, és a két pasit is gyorsan elintésed, a kiscsaj túléli a bulit. Ekkor jön a jobbik megnyerés.

BANHEM

Az első ellenfél Banhem. Közepesen nehéz leverni, ha van gyógyításod, kettővel megúszhatod. Amikor elkezd körbe-körbe rohangálni, ki kell cselezned, majd amikor elnyomja a futás végén a nagy ütését, lihegni kezd. Ekkor lekombózhatod. Talán Rachelt ajánlom, mert neki van kombótörő mozgása, amivel lelohaszthatja Banhem jókedvét.

MECHA GASSHU

A következő ellenfél újra Gasshu lesz, egy kissé felturbózva. Tök könnyű lenyomni, ha Alexet választod, az erősebbik lövésével. Maradj távol a nagydarabtól, és folyamatosan add neki a sorozatlövés extra támadásodat. Egykettőre lemegy az energiája.

MIGUEL

Az utolsó, legkeményebb ellenfél Miguel. Csak akkor tudod sebezni, ha a farkán lévő kristályt ütöd. Michelle az embered, talán ő a legjobb (talán nem). Kezdetben maradj közel hozzá, fuss mögé, püföld a követ. Amikor elkezd pörögni, menekülj a terem szélébe, minél gyorsabban (Előre, Előre). Ismételd ezt a szettet, amíg elfekszik. Megnyerés! De melyik?

TITKOK

A sikeres végigjátszás után kapsz egy mentett állást, egy "új" sztori vár rád. A szereplőválasztó képernyőn az ARMS opció alatt mindenkihez három új kosztümöt, és egy titkos fegyvert fogsz találni! De az utóbbit csak akkor, ha HARMADSZORRA is végigviszed a progit!

Martin

CROC 2 TELJES LEÍRÁS

SAILOR VILLAGE

A faluban több helyen is játszhatsz. Az egyik a magasugró verseny, a másik pedig a "Tedd azt, amit mondok". Az egyik helyen magasabbra kell ugrani, mint a Gobbo (a speciális ugrással), a másik helyen pedig csak azt kell tenned, amit a kicsi mond. A nyereményed az egyik helyen 100 gyémánt, valamint egy energia.

Find the Key! Save the Gobbo!

A feladat egyszerű: a bezárt Gobbot kell kiszabadítani a ketrecből. Miután beszéltél a kis manóval, menj egyenesen, úgyis csak egy út járható. Miután átkeltél a hídon told a dobozt a fához, aminek a segítségével ugorj fel a tetejére. Egy piros gyémánt lesz a jutalmad. Menj be a barlangba, ugord át az ellenfeleket, és szedd fel a zöld gyémántot. Menj tovább a Continue tábla mellett és ugorj át a szakadékokon, majd menj át a hídon. A dobozról vedd fel a lila gyémántot. Vigyázz a mocsaras részekre oldalt! Menj át a hídon és használd a robot Gobbot. Vele felszedegetheted a gyémántokat. Nyírd ki a szúnyogokat és menj tovább. A víziló repít fel a továbbjutáshoz. A fa körül menj körbe, majd ugorj a középső platformra. Vedd fel a kék gyémántot és öld meg a 3 haramiát. Menj át a láván, a láda tetején felszedheted a kulcsot. Használd a sárga zseléd, hogy megszerezd a sárga gyémántot, valamint a szívet. Használd az újonnan megnyílt teleportot, hogy a szörnyek átugrálása után felszedhesd a sárga botot. Menj ki a barlang ajtaján – egy magaslaton találod magad. Ugorj le – most ott vagy a pálya elején. Menj oda a ketrechez és nyisd ki. Menj ki a pálya bejáratán.

Swap Meet Pete General Strore

Ez az a hely, ahol különböző cuccokat vásárolhatsz. Főleg azokat, amik a küldetések során elengedhetetlenek lesznek. A 3 fajta zselé, az energianövelő és a robot is itt szerezhető be. Később itt vándorolhatsz a különböző világok között.

Find 5 Lost Treausre Chest

Dantini meglopta a Gobbokat, s kincseiket a bánya 5 különböző pontján rejtette el. Croc feladata megtalálni a kincseket. A fő arénában 3 irányban indulhatsz el. Válaszd a bal oldalt. Egy csillén álldogálva kell a bánya egyik pontjáról a másikra eljutnod, közben pedig gyémántokat szedegetned. Az egyik lámpa alatt meg is találhatod az elsőt: a zöldet. A továbbjutás igen rizikós, robbanó ládákon kell ugrálnod a továbbjutáshoz. A ládák után megtalálod az első kincses ládát. Pattanj fel az újabb kocsira, és menj ki vele. Menj ki a kis hídra, a mi a láva felett vezet és kb. a közepénél fordulj balra. Ugorj át a kis szigetre, majd innen a liftre. Így egy kis szirtre jutsz, aminek a másik végében ott a második láda. Fordulj a láva felé, és várd meg a liftet. Menj le vele, és használd a kocsit. Tied a lila gyémánt. Ott vagy most, ahol elkezdted a pályát. Most a középső kocsival menj. Kb. a sín felénél, egy szinttel feljebb tesz egy szerkezet. Na ekkor ugorj egyet, hogy megszerezd a kék követ. A futószalagoknál ugord át a kék áramot, majd a kijelölt helyen használd a robotot. Az út végén ott a hármas láda. Irány vissza a központi alagút. Nem maradt más hátra, mint a jobb oldali alagút. Miután végigkocsikáztad az utat, ugorj rá a pallóra, így a másik végén álldogáló Gobbo, pont a negyedik kincses ládához repül fel, amit szívesen le is lök neked. Menj ki az ajtón és a kis hídon, majd ugorj át az oldalt található liftre. Menj fel vele egészen az ötödik ládáig. A lufi visz le a hídra. Folytasd tovább az utadat, egészen az első lámpáig, ami alatt ott lesz a piros gyémánt. Menj tovább és a kijelölt helyen használd a sárga zselét. Tied a sárga gyémánt. Menj a megnyíló portálba, ugrálj végig az akadálypályán és vedd fel a sárga botot. Vissza az arénába. Most már kimehetsz a bejáraton.

Croc vs Dantini Boat Race

Ez egy egyszerű kis hajóverseny lesz, a lényeg a győzelem és az 5 színes kristály összegyűjtése. Egyedül talán a piros az, ami rejtett helyen van, de a kalandfilmek nézői rögtön kapcsolnak majd, hogy minek van ott az a vízesés?!

Save the Bird from the Thief

Ez egy vidám kis kergetőzés lesz a tolvaj ellen, aki ellopta a madarat. Menj fel a stégen, majd a rácson menj jobbra. Tied a piros gyémánt. Menj tovább, át a kőúton, majd a fadarabon. Ugord át a szakadékot és használd a vízilót. Kövesd a tolvajt a barlangon keresztül és a fa körül is. Mielőtt ráugornál a vízilóra, a bal oldali fa tövében ott van a kék gyémánt. A barlangban a középső doboznál fordulj jobbra és ugorj a lenti platformra. Használd a sárga zselét, így eléred a lila gyémántot. Menj le és ugrálj el a lufiig, az repít a felszínre. Kint használd a zöld zselét: tied a zöld gyémánt. Ugorj fel a víziló segítségével, menj át az akadálypályán, majd öld meg a tolvajt. A robotot használva egy energianövelő üvegcsét vehetsz fel, a kijárati gong mögött pedig ott a sárga gyémánt. Menj végig a pálya közepétől nyíló akadálypályán – tied a sárga bot.

Get the Gobbo's Sandwich!

Kapaszkodj fel a rácsra és mássz végig rajta. Mássz fel a hídra, és az elágazásnál menj egyenesen. A falon lévő növényekre felkapaszkodva juthatsz tovább. A lufi elvisz egy helyre, ahol a pálya elején automatikusan hozzád állt rugóslábú Gobbo a Háromszög megnyomásával kiugrik a zöld kristályért. Vissza az elágazáshoz, ahol most a másik ajtón menj be. Menj át a hídon, mássz fel a falon és a következő híd közepénél (ahol lent a lufit látni), ess le. Itt használhatod a robotodat. A lufival jutsz vissza a hídra. Kapaszkodj végig a rácsokon és a végénél mindig lesz egy lift ami egy szinttel feljebb visz. A legutolsónál azonban ess rá a rácsra – így felülre kerültél. Menj a szívvel szemközt, és a távoli platformról a rugós emberrel vetesd fel a lila gyémántot. Menj át a faágon, majd a hídon. A barlangban törd szét a ládát, így megnyílik a láván keresztül az út. Ugorj fel a dobozokon keresztül a szilárd platformra és szemben a rugóslábú segítségével vedd fel a kék gyémántot. Ezután balra menj. Kint használd megint a rugókat a sárga kavics miatt. Menj tovább, mássz a rácsokon. Szemben van a kulcs a bal oldali ládához, hogy jobbra ki tudj menni. Használd a zöld zselét, 5 gyémánt és egy szív vár fent. Mássz a szemközti szigetre a növények segítségével, majd használd a rugókat, hogy a piros gyémánt a tied legyen. Menj le a térre, használd a portált. Mássz fel a falra, ugorj a kis platformokra, szedd fel a sárga botot. Öld meg a madarat, tied a szendvics. A gong mögött van egy szív.

Sailor Tribe – Secret Mine

Ez a hely akkor nyílik ki, ha megvan 5 db arany bot. Lent látsz egy ketrecet – ehhez kéne egy kulcs. A vagon mellett van két láda – miután széttörted őket, irány a vonatozás. Mielőtt bemennél a melletted lévő ajtón törd szét az ajtót és menj hátra a sínekhez. Gurulj le a kocsival és vedd fel a kulcsot (a barlang végében van egy ajtó). Menj vissza a kocsival és MOST menj be azon a mellékajtón. Menj le a kis folyosón (jobbra egy kis szoba van), egyenesen pedig a bejárat vár. Használd a kulcsot a zárt ládán – tied az arany puzzle darab.

Soveena the Squid

Az első főellenség. Mássz végig a rácson és menj be az ajtón. A polip ott úszik a falu végében, a vízen úszó hordókon juthatsz el hozzá. Egy lelkes Gobbo szállítja neked a TNT-s hordókat – ezeket kell odadobnod a rusnya polipnak. Ehhez oda kell ugrálnod hozzá a hordókon keresztül. Ha beleesel a vízbe robbansz! A tábla mögött van egy szív.

Cannon Boat Keith

A polip megölése után animáció következik. Felbérelnek egy kalózt, hogy állítson meg. He-he, ez kevés lesz. Fuss végig az alagúton, majd a 3 ágyúval intézd el az embert.

COSSACK VILLAGE

Ezen a helyen csak egy játék lesz: összeszedni a hóember hiányzó részleteit. Kell a kalapja, az orra és a két keze. Jól nézz körül a faluban, mert ha mindet megtalálod, 100 gyémántot kapsz ajándékba.

Save the Ice Trapped Gobbo's!

Előtted egy bezárt ajtó, meg egy Gobbo. Azt mondja, ha segítesz kiszabadítani a befagyott barátait kinyitja a kijáratot. Oké, menj jobbra. Told a jégtömböt a gombra és használd a piros zselédet. Fent van a piros gyémánt, meg egy szív. A dobozt széttörve lesz néhány visszautat elősegítő járda. A jégtömb tetején van a sárga gyémánt. Menj át a félig kész hídon és bal oldalon lévő jégkört törd be. Lent a dobozok széttörésével csinálhatsz utat a tüskéken át. Vedd fel a dobozról ugorva a lila gyémántot, majd mentsd meg a fent álldogáló Gobbot. A lufival jutsz le, majd a zselével a felszínre. A pajtás segít lenyomni a piros gombot, így te áttolhatod a hídon a követ. Újabb akadály: egy fa. A bal oldalon ismét le tudsz menni, ahol a dobozok alatt van a kék kristály, fent meg a Gobbo. A zselével menj fel a felszínre, ahol a Gobbo kivágja a fát, így áttolhatod rajta a jégtömböt. Használd a robotot a jobb oldali szerkezeten, így elérheted a zöld kristályt. Menj át a forgó hídon és törj le jobb oldalon. Ugorj át az akadályokon, és vidd ki a Gobbot. ő megállítja neked a hidat, így áttolhatod rajta a jégkockát. Told le egészen a barlangig. Bent a piros hordóval robbanthatod ki a bezárt Gobbot. ő felküld a lifttel. Told ki a jeget az ajtón, míg a Gobbo kivájja belőle a TNT-t. Ezzel ki tudod robbantani a kijáratot.

Kabooom! It's Roger Red Ant

Rögtön a bejárattól balra használd a sárga zselét. Fent 10 gyémánt volt. A lenti elágazásnál menj először jobbra. Itt egy robbanó hordót kell végigcipelned a folyosón, majd berobbantani vele az ajtót. Mentsd meg a Gobbot, utána pedig ess le a nagy csőbe. Most a startponthoz kerültél. Az elágazásnál balra fordulj. Most megint a hordót kell cipelned az ajtóig, de utána új rész jön. Az a dög hangya azzal fenyegetőzik, hogy felrobbantja az egész kócerájt, ha időben le nem nyomod a kihelyezett gombokat. Útközben az egyik dobozon ott lesz a zöld gyémánt, valamint egy másikon az egyik Gobbo. A pálya végén ott a nagy lyuk, amibe ess bele. Megint ott vagy a startnál, most menj egyenesen. A gong tetejére menj fel, majd onnan ugorj az ajtó tetejére. Itt a kék gyémántot találod. Menj le és fordulj balra. A szokásos hordócipelés jön, némi akadállyal fűszerezve. Menj be az ajtón, ugrálj át az akadályokon, majd mentsd meg a Gobbot. A jobboldalon ott a piros gyémánt. Menj tovább, ess le a kiindulási pontra. Itt fordulj jobbra. Cipeld el a hordót az ajtóig, majd a lifttel "evezz" át a túloldalra. Mentsd meg a Gobbot és ess le. Megnyílt az út egyenesen, menj is be az ajtón. A sarokban használd a robotot, tied a lila gyémánt. Ugorj fel a platformokra. Tied a sárga gyémánt. Indulj el jobbra. Egy gyutacsot kell megelőznöd, hiszen a vége egy óriási robbanószerrel teli dobozba torkollik. Érj előbb a Gobbohoz, mint a tűz, és akkor nyert ügyed van. Vissza a kiindulási pontra. A baloldalt ugyanez a helyzet: siess! Már nincs sok hátra, csak bemenni egyenesen a hangyához, akit a kiszabadított Gobbok szépen elintéznek...

Chase the Choo Choo Train

Dantini ellopta a vonatot, Croc segít visszaszerezni... Menj a síneken egyenesen, ám hamarosan egy bezárt ajtóhoz jutsz. Inkább ugorj le jobbra és használd a sárga zselét, hogy elérd a piros gyémántot. Menj a lenti gyémántok után, ugrálj fel az oszlopokon és balra gyere le. Szedd fel a zöld gyémántot, haladj tovább az oszlopokon. Nemsokára a hegy oldalán kell futkároznod – ugord át a kisebb szakadékokat és térj vissza a barlangba. Ugrálj át az akadályokon, üsd ki a dobozt, majd utána használd az újonnan megnyílt platformokat. Ezzel elérheted a lila gyémántot. Menj tovább az eredeti irány szerint. Haladj tovább, ügyesen kikerülve a csapdákat, használd a robotodat, majd ismét menj ki a hegyoldalra. Fuss végig, térj vissza a barlangba. Az első jeges részen jobbra lesz a kék gyémánt. A ketrec tetejéről ugorj fel a kis hídra, majd menj be a kis szobába, ahol ott egy kulcs. Ez nyitja a ketrecet, így felveheted a sárga követ is. Miután felszedted a botot, menj be a következő szobába és gyorsan húzd meg a kapcsolót. A vonat vakvágányra téved – nyertél!

Hang Glider Valley

Siklóernyőzni kell, ahol össze kell szedned 7 Gobbot, 10 gyémántkarikát, 5 színes gyémántot és a célnál az arany botot. Nem nehéz.

It's Just Snowball Madness!

A legszemetebb rész a játékban. Egy hóember fején kell egyensúlyozva legurigáznod a hegy oldalán. Eszméletlenül ki vannak centizve az útvonalak, megizzadsz, mire összegyűjtöd az 5 színes követ.

Cossack Tribe – Secret Mine

Természetesen a cél itt is az arany puzzle darab megszerzése – ami ez esetben gyerekjáték lesz.

Flavio the Thermal Fish

Az első főellenség ezen a pályán: Flavio, a nagy hal. Te egy léggömbbel szállsz az égen, s le kéne hűteni azt a halat. Az X-el tudsz leereszkedni, felvenni a jégkockát, majd a Négyzettel ledobni. Ekkor Flavio eltűnik a mélyben, s ekkor kell ráméri az újabb jégkocka csapást. Három sújtás után kifekszik.

Lava Lamp Larry

Láva Lámpa Larry-t boltját megszállták a gonoszok, neked kell segítened neki. ő kitolja neked a jégtömböket, neked pedig rá kell lökni a lávakitörésekre. Ha az itt lakozó szörny eltalálja a tömbödet, már csak kocka lesz belőle, ilyenkor kétszer kell egy lyukba beledobni ahhoz, hogy befagyjon. A négy lyukat befagyasztva nyerheted meg a pályát.

CAVEMAN VILLAGE

Itt a fősámánnak kell összegyűjteni a Ginger szóda összetevőit. Ez sem lesz bonyolult, ha minden zugot átkutatsz az összetevőkért. Nyeremény: 100 gyémánt.

Find the Wheels in the Jungle!

Ugord át a lávát és mássz fel a falra. Itt fent menj át a hídon és menj be az ajtón. Ugord át a lávát és a rácsról vedd fel a kulcsot. A rács végéről próbáld meg elérni a láva közepén álló platformot. A kötéllel ugorj tovább, majd szaladj fel az alagút végéig. Tied a piros gyémánt, valamint ha használod a robotot, 10 sima is. Menj ki a barlangból, menj át a hídon, és menj be az eddig zárt ajtón. A hídon való átkelés után a zöld platformon ott lesz az első kerék. Menj tovább. A barlangban menj át a láván, bal oldalon használd a sárga zselét. Lent a kötéllel ugorj át a kisebb kiemelkedésekre, innen pedig a zöld gyémántra. Fordulj meg és a kőről kapaszkodj fel a magaslatra. Itt mássz fel a rácsra és menj át a túloldalra. Menj be az ajtón. Ugord át a lávát, majd a csontváz mellett használd a sárga zselét. Tied a lila gyémánt. Lent a növényevő dínókon jutsz tovább. Új ellenfelek: dinoszauruszok. Csak két pörgésre üthetők ki. Vedd fel a kulcsot és az oszlopok tetejéről a kék gyémántot. Menj vissza a barlangba, ahol menj be a fenti bezárt ajtón. Vedd fel a kereket, valamint a sárga követ. Szerezd meg az arany botot, majd menj ki a pályáról.

Find the Wheels in the Mine!

Ez már aztán tényleg ügyességi rész! Különböző reflexfeladatokat kell megcsinálni a bányaautóval, a lényeg a megfelelő gomb lenyomása. A végállomáson a robot segítségével veheted fel a piros gyémántot. Menj tovább és menj ki az ajtón. Nini, egy újabb kerék – csak hát be van zárva. Lökd le a futószalagra és ugorj utána te is. Kapj fel egy robbanós hordót, és a kerék előtt megállva robbantsd fel. Vedd fel a kereket és lent ugorj ki a bal oldalra. A zöld zselét használva vedd fel a zöld gyémántot. Haladj tovább és ügyesen kerüld ki a rád zúduló hordó tömegeket. Használd a bányakocsit, majd utána a futószalagot. Ugorj át a sínekre, majd kapcsold át a váltót. Így az idióta vonatos beleszáguld a zárt ajtóba. Vedd fel a sínekről a lila gyémántot és menj ki az ajtón. A futószalagok végében húzd meg a kapcsolót. A lenti kerék feljön. A sínen, ahol száguld a Dantini, van egy kötél. Ezt használva ugorj be középre és használd a váltót. Kint vedd fel a sárga gyémántot. Vedd fel a kereket, haladj tovább a sínen és a végén ess le. A lifttel tudod felvenni a kék gyémántot. Ugrálj fel a sárga botért, majd a vonatozás után üsd meg a kijáratot jelentő gongot.

Save 50 Trapped Gobbos!

Nem valami nehéz pálya. Annyi a lényeg, hogy a vízbe ugorva szedjél fel vizet, s a Háromszöget lenyomva oltsd el a pályán lévő tüzet. Ez nagyon sok esetben kell ahhoz, hogy továbbjuss, valamint felszedd a Gobbokat és a gyémántokat.

Race Day at Goldrock

Ha már megvan a 4 db kerék, akkor kinyílik ez a pálya is. Itt egy autóval kell versenyezned, ahol a cél továbbra is a győzelem, az 5 színes gyémánt és az arany bot összeszedése.

Climb the Devil's Tower

Eredj a kis mamut nyomába! Mássz fel a falakra és menj be a barlangba. A mozgó lift segítségével vedd fel a zöld gyémántot, majd menj tovább. Mássz fel a falakon, majd a barlangban törd szét a dobozt. Menj vissza a lejtőn és jobbra lesz egy kis sziget – rajta a piros gyémánttal. Menj tovább az alagútban, majd a kis körön használd a robotod. Vele veheted fel a kék gyémántot. Menj végig a rácson fent, majd menj le a lifttel. A cél a lila gyémánt. Menj vissza fel, és folytasd az utadat. A kereszteződésnél jobbra menj, majd benn a barlangban térj le balra. Az ugrándozás után tied a sárga gyémánt. Már csak fel kell szedned az arany botot, felmásznod néhány falra, s elcsípni azt a fránya mamutot.

Caveman Tribe - Secret Mine

Ismét egy bányás feladat: a kocsival kell végigmenni a sínlabirintusban, hogy megszerezd az arany puzzle újabb darabját. Ja, és az elágazásoknál is Te döntöd el, hogy merre menj!

INCA VILLAGE

Itt le kell győznöd a helyi kocsmakirályt, aki úgy kortyolja be a szódát, mint senki más. Az X őrült nyomkodásával sima ügy lesz a 100 gyémánt beszedése.

Save 30 Gobbo babies!

A legbrutálisabb. 30 gyereket kell összeszedni és elvinni őket a legközelebbi járókába. Amúgy nagyon édes hangokat adnak ki magukból a csöppségek – érdemes meghallgatni őket.

Up the Waterfall

Ugorj a szemközti részre és a sárga zselé segítségével vedd fel a sárga gyémántot. A vízben lévő platformokról fel, menj át a vízesésen és egyre feljebb. A Continue tábla után a kígyó farkát használva elérheted a zöld kavicsot. Irtsd ki a rákokat a leveleken (most értesítettek róla, hogy azok békák. Mondjuk elég érdekesek azzal a szép rikító piros színükkel...). A tutajozás után a dobozról ugorj fel a fenti lebegő részekre, ahonnan felveheted a piros gyémántot. Vergődj át a vízesésen, majd a kőről ugorj a fa lombjaira. Ússz át a nagy sodrásban a túloldalra és menj be az ajtón. Menj át az akadályokon, kint mássz fel és használd a robotot. Itt a kék gyémántot találod. Ugorj tovább és a fa tetejéről, gyűjtsd be a lilát is. Mássz feljebb és a vízesés tetején, kapcsold ki a motorokat a piros gombbal.

Inca Tribe – Secret Maze

Itt semmi megerőltető dolgod nem lesz, csak végigmenni a nagy labirintuson, hogy megtaláld az utolsó arany puzzlet. Azért eltart egy ideig, mire kitalálsz belőle...

Dante's Peak

Íme az utolsó főellenségek egyike. Egy repülőben ülsz, s egyenesen Dante báró felé tartasz. Amikor kibukkan a hegyek mögül és lövöldözni kezd rád, akkor lőj bele a villogó övébe. Ezt még kétszer kell megismételned, és máris továbbjutsz a következő pályára.

Bride of the Dungeon of Defright

Ez egy nagyon szép, aranyos pálya lesz... Az első körben fel kell jutnod egy magaslatra, hogy felvedd a kulcsot, amivel a vele szemközt lévő ketrecet nyithatod ki. No persze, a feljutás nem lesz ilyen egyszerű. Van előtted 4 gomb, amire rálépve a mellette lévő kövek kezdenek el emelkedni. A végeredménynek egy olyan lépcsőnek kell lennie, ami lehetővé teszi neked a feljutást. A következő feladat a földön lévő nyilak útbaigazítása. Van ugyanis egy hordó robbanóanyag, ami csak akkor tud közlekedni, ha megadod neki a helyes utat. Irányítsd a bezárt Gobbohoz, hogy átjuss a következő feladathoz. Ahol az égből lehulló robbanóanyagokkal kell széttörni a bezárt Gobbot. A következő teremben egy ládát kell kergetni, ugyanis amint közelebb merészkednél hozzá – elszalad. Kerüld meg a tüzet, így a láda elé jutsz. Ugorj rá és csapd le. Nyisd ki a ketrecet, irány a következő helyszín. Az utolsó helyen, egy lifttel kell közlekedned és rugrálni a sorban megjelenő gombokra. Ha időben odaérsz mindegyikhez, akkor egy magaslat emelkedik ki a földből és végre kijuthatsz a pályáról.

Goo Man Chu's Tower

Egy inkább hajtépő, mint izgalmas küldetés következik: mászkálni kell a toronyban. Kikerülni a zöld trutymókat és elugrálni a sav elől. A pálya végén egy nagy-nagy szörny vár rád. Egyszerűen csak tekerd meg a csapot és így leereszted a szörnyet a lefolyón.

Dante's Final Fight

A végső megmérettetés következik Dante báróval, ahol végre elküldheted őt a jó sunyiba. A professzor segít neked a gyémántokat a megfelelő helyre lerakni, neked addig szóval kéne tartanod a hüllőt. Az a lényeg, hogy a teremtményeit megöld, és kikerüld a lövéseit. Miután a professzor beállította a gyémántokat, megnyílik egy teleport és a gonosz eltűnik. Úgy néz ki vége. De csak úgy néz ki...

SECRET SAILOR VILLAGE

Sailor Secret 1

Menj át a hídon és a szikla hátuljánál told a dobozt egészen a falig. Ugorj fel a kulcsért, majd menj vissza a zárt ládához. Nyisd ki, majd utána ugorj fel a fa tetejére, és a platformokról a hegy tetejére. Tied a piros gyémánt.

Sailor Secret 2

Ugorj át a láva felett a dobozokon, majd a kötélen. Használd a bányakocsit, amivel felveheted a zöld gyémántot.

Sailor Secret 3

Menj végig a hídon, majd a dobozról ugorj fel a fal tetejére. Innen ugorj tovább a fenti hídra, aminek a végén törd ki a másik dobozt. Használd az új platformokat a lila gyémánt elérése érdekében.

Sailor Secret 4

Ess le a lufi mellett és üsd ki a dobozt. Ugrálj végig a köveken és ugorj fel az új platformra, majd tovább a kék gyémánthoz.

Sailor Secret 5

Ugrálj végig az akadálypályán, és utána ugorj fel a lufira, ami elvisz a sárga kőhöz.

SECRET COSSACK VILLAGE

Cossack Secret 1

Gurulj el a hóember tetején az út tetejéig és vedd fel a kulcsot. Ezzel nyisd ki a piros gyémántot rejtő ketrecet.

Cossack Secret 2

Menj el a barlang végéig, törd szét a dobozt, használd az új platformokat, törd szét a dobozt, használd az új platformokat, tied a kulcs. Használd a ketrecen – tied a zöld gyémánt.

Cossack Secret 3

Ugrálj végig az akadályokon a lila gyémánt érdekében.

Cossack Secret 4

Ugorj fel a két platformra. Innen egy hosszú ugrással menj balra, ahol széttörhetsz egy dobozt. Ez megnyit két platformot. Menj egyenesen a kulcsért, majd jobbra a kék kőért.

Cossack Secret 5

Ugorj végig a robbanó hordók tetején: a cél a kulcs. Ezzel ugorj vissza a ketrechez: a cél a sárga kavics.

SECRET CAVEMAN VILLAGE

Caveman Secret 1

Ugord át a növényeket – a kulcsot a felsőbb rács tetején találod. Ugorj tovább – a kötelet a manó megölésével szerezheted. Menj tovább az akadályokon – tied a piros kő.

Caveman Secret 2

Ugorj rá a futószalagra, és menet közben intézd el a rosszfiúkat. A játék végén – még mielőtt bedarálnának – ugorj ki balra a zöld kristályért.

Caveman Secret 3

Víztelenítsd a dobozt, menj fel a híd mellett, víztelenítsd azt is, majd a kulcsot rejtő fát. Nyisd ki a kalitkát, majd törd szét a benne lévő dobozt. Menj vissza a hídhoz, mássz le, oltsd el a tüzet és menj a lila gyémántért.

Caveman Secret 4

A feladat egyszerű: szigetről-szigetre ugrálva törd szét a dobozokat és vedd fel a kéket.

Caveman Secret 5

Menj végig az adott útvonalon a bányaautóval és vedd fel a sárga gyémántot.

Bagó Péter

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT (DUAL SHOCK VERZIÓ) TELJES LEÍRÁS

Borzalmas, szörnyű, undorító. Egy játék jellemzésében nem kifejezetten dicséretnek hangzanak eme szavak, hacsak nem egy horror-játékról van szó. Minthogy azonban a Resident Evil immár a horrorjátékok klasszikusává nőtte ki magát, gondolom nem is kell magyaráznom, hogy ezúttal ez a felkonferálás csakis jót jelenthet.

Tudjuk, hogy a Resident Evilnek már a második része sem mondható forró újdonságnak, ám ez cseppet sem változtat azon a tényen, hogy a Konzolban egyelőre még nem közöltünk le RE leírást. Még ha anno a multiformat Kbyte-ban el is követtem valami idevágó művet, a Director's Cut változatról még egyáltalán nem szóltunk, s a levelezésünkből is azt a következtetést szűrtük le, hogy sok olvasónk óhaját teljesítjük most a teljes végigjátszással.

A KERETTÖRTÉNET – HÁTHA VALAKI MÉG NEM ISMERI

Az észak-amerikai Raccoon Forest erdőségei az utóbbi időben nem számítanak valami békés környéknek. Az idegenforgalmat legalábbis biztosan nem lendíti fel, hogy egyre több kirándulónak vész nyoma, s a helyiek azt rebesgetik, hogy meghatározhatatlan fajú kreatúrák falták fel őket. A helyzet egyre rosszabb: a rendőrség S.T.A.R.S. fedőnevű akciócsoportja – mely a bizarr haláleseteket indult kivizsgálni – szintén eltűnik. Miután a Bravo Teammel megszakadt minden kapcsolat, kénytelen bevetésre indulni az egység legjobbjaiból álló Alpha Team is. Ennek az egyik tagját fogjuk alakítani.

Most pedig felhívnám a figyelmet arra, hogy az alant elterülő végigjátszás kifejezetten a játék újabb változatához, a Director's Cuthoz készült, s azon belül is az ún. advanced üzemmódhoz. Ezt azért tartottam fontosnak megemlíteni, mert a Director's Cutban is választhatjuk a standard módot, amivel a hagyományos Resident Evilt játszhatjuk. Egyébként a "standard" RE-hez képest több újdonságot is tapasztaltam, mint vártam. Nemcsak egyes mozzanatok történnek még izgalmasabban, hanem például egyes helyszíneknél előfordul, hogy hatásosabb kameranézeteket alkalmaztak. Van továbbá egy új cheat is. Amennyiben az advanced módot "kivilágítva" jobb irányt nyomunk, a felirat egy idő után átvált zöldre, s ha így indítjuk el a játékot, minden egyes lőszer és írógépszalag duplán adódik a tárgylistánkhoz.

MENTÉS ÉS ESZKÖZTÁR

Nos, hogy már említést tettem az írógépszalagról, az új játékosok kedvéért tekintsük át röviden, mire lehet ezeket, illetve az általánosabb dolgokat használni. Mint az elvárható, a festékszalaggal gépelni tudunk: mindenhol, ahol írógépet találunk, úgymond kiírathatjuk a kaland aktuális állását – természetesen a memóriakártyánkra. Általában ahol állást menthetünk, ott jókora ládákat is találunk. Ezek legalább akkora jelentőséggel bírnak, mint az írógépek – mindjárt meg is magyarázom, hogy miért. Hősünknél sajnos csupán néhány tárgy lehet (Chrisnél hat, Jillnél pedig nyolc fér el), azaz időnként muszáj néhány eszközt eldobni. Viszont a holminkat mégsem dobálhatjuk csak úgy szanaszét! Erre a problémára jelentenek megoldást a bűvös ládák, melyek elég különös – ámde felettébb hasznos – módon működnek! Amit egyszer az egyik ládába beteszünk, azt a másik ládában (teljesen máshol) ugyanúgy megtaláljuk. Amikor például állást mentünk, utána mindig dobjuk bele a ládába a szalagot, hogy ne foglaljon feleslegesen helyet!

A NÖVÉNYEK

A ládák rendkívül fontosak ahhoz is, hogy egy helyre gyűjtsük a gyógyító virágokat. Ha nem akarjuk a végső eredményünket lerontani (erről majd később), akkor elsősegély-spray helyett csakis a gyógynövényekkel fogunk élni. Növényből három fajta van: zöld, piros, és kék. A zöld növény gyógyít, a kék méregtelenít, a piros pedig csupán katalizátorként hasznosítható. Hogy ez utóbbit megértsük, el kell mondani, hogy a növényeket mixelhetjük is. Ha egy zöld növényhez pirosat keverünk, háromszoros gyógyító ereje lesz. Mixelni amúgy a már említett helyhiány miatt is érdemes, hiszen mondjuk a saját fajtájával keverve 2-3-szoros erejű zöld orvosságot állíthatunk elő, vagy a kék növényt a zölddel elegyítve gyógyító + méregtelenítő adagot kotyvaszthatunk.

ELŐSZÓ

Az alábbiakban egy elég részletes megoldást közlünk, ezért csakis Chris megoldását közöljük. Vele járunk amúgy rosszabbul – magyarul a legrosszabbra akarjuk felkészíteni a játékost. Jillel nagyon hasonlóan alakulnak a dolgok, csak éppen egyes részeknél más karakterek szerepelnek – Barry például csakis nála bukkan fel. A legnagyobb eltérés inkább abban tapasztalható, hogy egy nő erejéhez méltóan sokkal enyhébbek a veszélyek – ha Chris után játszunk vele, szinte babazsúrnak tűnik a bevetés.

Noha az irányítást most nem kívánom elmagyarázni, a tárgyak vizsgálgatására azért mégis kitérnék – ugyanis tapasztalatból mondhatom, hogy a kezdő játékosok sokszor ezen akadnak el. Szóval amikor a check ikonnal meg kívánunk vizsgálni valamit, forgassuk a tárgyat a megvizsgálandó szögbe, és úgy nyomjuk le újra a gombot. Így kell megnézni például a kulcsokon a jelöléseket, és így lehet a könyveket – az élükre fordítva – kinyitni! Végül még egy észrevétel: nem minden tárgy szerepel a leírásban, de ami a lényeg, az benne van. Ja, és ha nagyon sietünk, az általam javasolt útvonalon három óra alatt végezni lehet! (Ennek a jelentőségéről szintén később...)

AZ ALPHA TEAM

Akkor tehát ott tartottunk, hogy az Alpha team helikopterre szállt. Röviden néhány szó a legénységről. A csapat vezetője: Albert Wesker – éles eszű, hidegvérű katona, mint arra fény derül, az alapítója a S.T.A.R.S. egységnek. A tagok közül elsőként két barátot kell megemlíteni: Chris Redfieldet és Barry Burtont. Chris miután leszerelt a Légierőtől, egy ideig csak tengődött a nagyvilágban, majd összehaverkodott Barry-vel, s a barátja tanácsára csatlakozott a S.T.A.R.S.-hoz. A team "női szakaszát" Jill Valentine alkotja, aki a zárfelnyitás nagymestere. (A helyszínen a női szakasz kiegészül a Bravo osztagos Rebecca Chambers-szel, aki kiváltképpen az elsősegélynyújtásban jártas.) Az akcióban mint helikopterpilóta vesz részt továbbá "Nyúlszívű" Brad Vickers, egy nagyszerű computer-szakértő, ám aki gúnynevéhez méltóan nem éppen a bátorság mintaképe. Ja és még a teljesség kedvéért fel kell sorolni Joseph Frostot is, aki azonban még Bradnél is kevesebbet tesz az ügyünk érdekében – igaz, ő más okból...

A MEGÉRKEZÉS

A helyszínhez közeledvén a fák lombjai közül egyszer csak egy kiszűrődő füstcsíkra lesznek figyelmesek embereink. A csapat leszáll, hogy közelebbről is megvizsgálják a dolgot, mire kiderül, hogy a Bravo Team helikopterének a roncsa az. Elég vészjósló kezdet: csupán egy füstölgő roncs, és sehol senki.

Aztán rájönnek, hogy vannak ott holttestek – csak éppen rejtve vannak a magas fűben, cafatokban... Néhány pillanattal később az is világossá válik, mitől kerültek a fent nevezett állapotba: megvadult, undorító kutyák rontanak ki a bozótból. Az Alpha team létszáma – épphogy megérkezvén – máris hiányossá válik. Joseph Frostnak sajnos csak epizódszerep jut: a zombi-dobbermanokkal való találkozást nem éli túl. Brad-nek sem kell több: azonnal felszáll a helikopterrel_ A csapatnak egy választása van: bemenekülni a közeli kastélyba. Az ódon villa biztonságosnak tűnik – legalábbis egyelőre.

Miután Chris, Wesker és Jill – a kezdő mozi befejeztével – bevergődtek a házba, lövéseket hallani. Olybá tűnik, hogy Barry már a házban harcol valakikkel. Chris azonnal a barátja keresésére indul, s ekkor vehetjük át az irányítását.

Menjünk tovább az ebédlőből, mire egy szűk folyosóra érünk. A folyosó végén valaki tele szájjal csámcsog – éppen a Bravo Team egyik tagja van terítéken. Miután megcsodáltuk, miféle teremtményekkel hozott össze minket a sors, vegyük elő a késünket, és végezzünk némi "érvágást" a zombi testén. Barátunk nem adja könnyen az életét (vagy inkább a halálát?), ezért a következő metódust kell alkalmazni: suhintsunk egyet vagy maximum kettőt, majd mielőtt a rusnyaság még elkaphatna minket, fussunk arrébb. Mivel a zombik esetlen mozgásúak, nem különösebben nehéz gyorsabbnak lenni náluk. Ha nagyon jól időzítünk, a zombi már éppen megragadna minket, de mivel árnyékra vetődik, csak elterül a földön. Ekkor, fekvő helyzetében még továbbkaszabolhatjuk. A vagdosást addig kell folytatni, amíg ki nem folyik a zombi összes testnedve a padlón. Bár a későbbiekben egyszerűbb lesz lőfegyvert használni, azért a munícióval való takarékosság érdekében nem árt, ha megtanulunk bánni a késsel.

Az első zombi kinyírása után kutassuk át Kenneth kollégánk félig elfogyasztott holttestét – némi vesződség után két pisztolytárral leszünk gazdagabbak. Most már tudjuk, honnan jöhetett a lövés, tehát tájékoztassuk erről a többieket is. Azaz csak tájékoztatnánk, ugyanis a barátainknak hűlt helyét találjuk... Mindenesetre vegyük fel Jill pisztolyát a kövezetről. A pisztoly persze jóval hatékonyabb, mint a bicska: ha nagyon pontosan célzunk, akár egy lövéssel loccsanthatjuk szét a zombik agyát.

A CÍMERGYŰJTÖGETÉS

A villában csaknem minden ajtót zárva találunk, ezért először egy kulcsot kéne keresnünk. Menjünk fel az emeletre, majd Chris jobbján a második ajtón menjünk tovább. Egy kis alkóvban egy fiókkulcsot találhatunk. Továbbhaladva egy erkélyre jutunk, ahol a Bravo Team egy újabb tagja fekszik – a változatosság kedvéért őt hollók csócsálták meg. Nézzünk szét Forest barátunk teteme körül. Hohó! Hát ő még él! Vagy mégsem? Immár ő is csak egy élőhalott, szóval nyomban végezzünk vele. Ahol a holttest feküdt, rálelhetünk az első fontos kulcsra, az Armor Keyre.

Menjünk vissza a belső balkonra, s most a szomszédos ajtón lépjünk be. A vörös folyosón mindjárt az első ajtón használhatjuk is az Armor Keyt. Hamarosan a Bravo csoportból Rebeccába és Richardba botlunk: utóbbit erősen megviselte egy iszonyú kígyómarás – hatalmas szörnyeteg ejthette rajta a sebet. Azonnal keresni kell ellenszérumot, ez lesz tehát most a legsürgősebb teendőnk.

Térjünk vissza a főbejárathoz (vigyázat: a folyosón közben egy zombi vár már ránk), és most a szemben lévő emeleti ajtón haladjunk keresztül. Nyírjuk ki az ebédlő fölött ólálkodó társaságot, majd toljuk le a kőszobrot ott, ahol hiányos a korlát. Ezután haladjunk tovább a sárga lépcsőházba – ott három zombival kell végeznünk. Menjünk le, majd be a lépcsők mögötti ajtón. Egy kis kamrába érkeztünk, ahol végre megszabadulhatunk a felesleges tárgyainktól. Dobjunk a ládába mindent, kivéve a legszükségesebbeket, azaz a pisztolyt, a lőszert, és az Armor Keyt. Ezután nézzünk szét a polcokon, s meglesz a keresett szérum. Bármilyen gyorsak is vagyunk, Richard végül beadja a kulcsot. Ám mielőtt távozna az örök vadászmezőkre, átadja a rádióját.

Most menjünk vissza a piros folyosóra, és lépjünk be a zöld, dupla ajtón – ismét az Armor kulcsot kell használni. A földön gyanús rácsokat vehetünk észre: toljuk rájuk a szobrokat. Miután így elzártuk a mérges gáz útját, nyugodtan megnyomhatjuk középen a piros gombot, és felvehetjük a vitrinből az emblémát.

Irány ismét a piros folyosó, annak is a legvége. Az onnan nyíló szobából vigyük el a könyvet: ez tartalmazza a növények már említett hatásait. A szobából egy másik ajtó is nyílik: a kastély keleti lépcsőházába. Nyírjuk ki a két zombit, s lépcsőzzünk le. Két újabb zombi őrzi a keleti raktárhelyiséget, ahol ismét kipakolhatunk. A limlomok között egy törött shotgun hever, ám azt egyelőre hagyjuk ott. Inkább menjünk vissza az emeletre, de most a lépcső után balra forduljunk. Nyissuk ki az első útba kerülő ajtót a kulcsunkkal. Lépjünk be, öljük meg a zombit, majd menjünk be a bal oldali ajtón. Nyomjuk meg a gombot a bogárgyűjteményen, s toljuk el az így kiürülő akváriumot az útból. Ezután toljuk az akvárium helyére a szekrényt, mire láthatóvá válik egy rekesz, s máris miénk a fél Moon Crest címer. Ha híján vagyunk írógépszalagnak, átkutathatjuk a köpenyt is. Az előző helyiségbe visszatérva most a másik ajtón menjünk be. A kisebb hálószakaszból vegyük magunkhoz az öngyújtót a szekrényből, és talán a piros növényt sem árt elvinni.

Pakoljunk ki megint a ládánál: a legszükségesebbeken kívül csak az öngyújtót hagyjuk magunknál. Nézzünk vissza oda, ahol Richardot találtuk, de ezúttal menjünk tovább, a következő szobába. Szabaduljunk meg a két zombitól, majd vizsgáljuk át balra a sötét szobát. Oszlassuk el a sötétséget a gyertya meggyújtásával, s vegyük fel a lőszert a szekrényről. Toljuk odébb a másik szekrényt, mire egy átjáró válik láthatóvá, s mögötte a Sword kulcsra lelünk.

Térjünk vissza a főbejárathoz. Menjünk be a kék, dupla ajtón: egy szobrot láthatunk, melynek a tetejéről – a lépcső segítségével – levehetjük a házszint térképét (bár nem muszáj rá időt pazarolni). Ha eltoljuk az asztalt, a hátsó kis helyiségben egy tetszhalott zombi társaságában némi írógépszalagot találhatunk. Menjünk tovább a Sword kulcsot használva. A vitrines asztaloknál vigyázzunk: két kutya is be fog törni. Végezzünk velük. Az egyik asztalt eltolva némi lőszerhez juthatunk. A következő folyosón nyissuk fel az első utunkba kerülő ajtót, és miután kiléptünk rajta, nyírjuk ki a kertben az újabb blökiket. Keressük meg a vegyszert, majd ismét a folyosón ezúttal az utolsó, dupla ajtón keresztül folytassuk az utunkat.

Öljük meg a zombikat, majd menjünk be az első ajtón. Így visszajutunk a keleti raktárhoz, ahol most a fegyverünkön kívül csak az elromlott puskát és az Armor kulcsot hagyjuk magunknál. Ezután menjünk vissza oda, ahol imént a zombikat gyilkolásztuk, és lépjünk be szemközt a soron következő ajtón. Egy hosszú terembe jutottunk, a falakon festményekkel. A hollókat semmiképp sem ingereljük. A festmények alatt gombok láthatók, melyeket időrendi sorrendben kell lenyomnunk a portrén ábrázolt arcok korának megfelelően (New born baby, infant, lively boy, young man, middle aged man, old man, the end of life.) Ezzel megnyílik egy rejtekhely, és előkerül a Wind Crest címer. Térjünk vissza a dupla ajtón keresztül a világoszöld folyosóra, ott haladjunk egyenesen előre a következő ajtón, majd tovább. Végre megtaláltuk a shotgunt, ám a szobát három zombi és egy csapda őrzi. Az előbbiekkel végezzünk, az utóbbit pedig hatástalanítsuk úgy, hogy a falra visszahelyezzük a törött puskát. Figyelem: mint azt a Romero féle klasszikus horrorfilmekből megtanulhattuk, a zombiirtás leghatékonyabb módszere, ha shotgunnal közvetlen közelről végzünk "agysebészi beavatkozást" – és ez a játékban is beválik. Visszatérve a hosszú folyosóra menjünk a második fordulóhoz, és lépjünk be az ottani ajtón: egy fürdőszobába érkeztünk. A zombi eltakarítása után vegyük fel a lőszert, majd halásszuk ki a kádból a kis kulcsot. Térjünk vissza a főbejárathoz.

Most a kék ajtó melletti, kisebb ajtón menjünk be. Nyírjuk ki a zombikat, vegyük fel a lőszert, s a fiókban se felejtsük ott a patronokat – utóbbi kinyitásához a kis kulcsunkat kell használnunk. Ezután a már bejárt útvonalon keresztül - az ebédlő felső részén át – vissza kell jutnunk a nyugati raktárhelyiségbe. Ott pakoljunk ki megint a ládába, s a következőket hagyjuk magunknál: Armor kulcs, Sword kulcs, a másik kis kulcs, és vegyszer. Menjünk vissza az előző folyosóra, és ott lépjünk be a lezárt ajtón, amihez az Armor kulcs kell – ezúttal utoljára. Vegyük fel a polcról a lőszert és a magnumot, valamint a kulcsra zárt fiókból a patront. Noha a magnum a legerősebb fegyver, egyelőre spóroljunk vele, szóval ne vegyük elő. Menjünk ki, s most a folyosó végi ajtón keresztül haladjunk tovább. Egy kék folyosóra érkeztünk, ahol jobbra fordulva – néhány zombi kinyírása után – egyenesen tovább kell mennünk, ám mielőtt bemennénk a túlsó ajtón, nyissuk fel a Sword kulccsal az azt megelőző ajtót (de még ne lépjünk be). Abban a helyiségben kell lennünk, ahol elsőnek találkoztunk zombival. Immár be tudunk lépni a piros ajtón, melynek kinyitása után most már eldobhatjuk a Sword kulcsot is. A zeneszobában toljuk el a polcot, vegyük fel az előkerülő kottát, és helyezzük a zongorára. Ekkor Rebecca lép be, s a kérésünkre elkezdi a kottán látható dallamot gyakorolni. Egy ideig hagynunk kell őt. Térjünk vissza az imént kinyitott ajtóhoz (a kék folyosóra), és most már menjünk is be. Vegyük fel a lőszert az ágyról, majd kukkantsunk be a szekrénybe_ Az ijedtség után végezzünk a tréfás zombival, és vegyük ki a szekrényből a patront. Menjünk ki, fussunk végig a folyosón, majd a forduló után tovább, a legutolsó ajtóhoz. Belépve elsőként a szökőkutat őrző agresszív növénytől szabaduljunk meg, mégpedig úgy, hogy öntsük a vegyszerünket a vízpumpába. A növény mögött megtaláljuk a Sun Crest címert. Itt mellesleg feltankolhatunk gyógynövényekből.

Ezután menjünk vissza a ládához, vegyük elő az emblémát, s azon kívül csak a pisztolyt hagyjuk magunknál. Ha minden igaz, Rebecca ennyi idő alatt már eleget gyakorolt, ám ha mégsem, lézengjünk tovább a közeli szobákban, esetleg menjünk el már most a Star Crestért. Ha jól megy a zenélgetés, a dallam egy rejtekhelyet nyit meg, mögötte egy arany emblémával. Azonban amint azt felvesszük, a kiút lezárul. Tegyük hát be a helyére a sima emblémánkat. Új szerzeményünkkel irány az ebédlő, s helyezzük el a kandalló fölé. Ügyködésünk hatására az öreg óra elhúzódik, s mögüle egy kék ékkő kerül elő. Ne felejtsük az ebédlőben a Star Crest címert se – az összetört szobor darabjai között keresgéljünk. A kék ékkővel látogassunk el a kék folyosó utolsó – még fel nem nyitott – ajtajához, és lépjünk be. Helyezzük be a tigris szemét szimbolizáló ékkövet a tigrisfejbe. Vegyük fel az így előkerülő Shield kulcsot, majd irány a ládás raktár. Az új kulcson kívül csak a shotgunt, némi lőszert, meg esetleg gyógynövényt hagyjunk magunknál, majd mentsünk állást!

AZ ÓRIÁSKÍGYÓ – ELSŐ FELVONÁS

Egy főellenség következik: az óriáskígyó. őkelmét logikus módon ott találjuk, ahol Richard szenvedett ki. Lépjünk be az ajtón, melyet a Shield kulcs nyit – utána a kulcsot el is dobhatjuk. A rejtekhelyéről előbújó kígyónak a fejét kell célozni. Úgy nagyjából hét patron kell hozzá – ha közben sérülünk, gyógyítsuk magunkat. Miután a kígyónak elege lett, elkotródik.

Menjünk utána, és vegyük ki a lyukból a fél Moon Crest címert. A hordók tetején egy patront találhatunk.

Ha a kígyóval való küzdelemnél megsérültünk – ami nagyon valószínű –, a teremből kilépve Chris nyomban összeesik. Rebecca siet a segítségére: a lányt megszemélyesítve ismét ugyanaz lesz a feladat, mint amikor Richardon próbáltunk segíteni. Chris leápolása után irány a legközelebbi (keleti) raktár, ahol vegyük magunkhoz az összes címert, valamint a Berettánkat, és mentsünk! Menjünk ki, forduljunk el, lépjünk be az ajtón, majd a folyosó végén jobbra forduljunk, és távozzunk a házból. Öljük meg a két kutyát, majd rakjuk be az összes címert a helyére.

AZ ÓRIÁSNÖVÉNY

A sok hercehurca árán megnyílt ajtón keresztül egy kisebb szerszámraktárba jutunk. Toljuk a létrát a polc mellé, amire fellépve elérhetjük a kurblit. A kertben szabadon választhatunk, hogy megöljük a kutyákat vagy sem – mindenesetre nem árt minél több gyógynövényt begyűjteni. A szabad ég alatt úgy tűnik, jobbak a vételi lehetőségek, s csipog a rádió. Feleslegesen próbálunk meg beszélni Brad-del, mert Richard rádiója elromlott. A következő helyszínen illesszük a lyukba a kurblit, és nyissuk fel a medence zsilipjét. Miután lejjebb ment a víz, keljünk át, s elkerülve a kígyókat jussunk el a liftig, amivel ereszkedjünk le. Lent kerüljük a kutyák társaságát, és minél hamarabb csapjuk rájuk a rácsos kaput. Vegyük fel a növényeket, majd az újabb kutyákat kicselezve jussunk el a melléképületig. Amint bejutottunk, toljuk a szobrot a padlón lévő lyukra – a házat ugyanis egy óriásnövény választotta lakhelyéül, és ezen a lyukon keresztül egy agresszív csápja lendül támadásba. Lépjünk be a dupla piros ajtón (a lyukat kerüljük). Meneküljünk a pókok elől, vegyük fel a piros könyvet az asztalról, majd távozzunk. A következő ajtó egy újabb raktár: ideje menteni. Utána csak a beretta, némi lőszer (egy tárat találhatunk az itteni szekrényben is), gyógynövény, és a piros könyv legyen nálunk. Távozzunk, s lépjünk be a szemközti ajtón. Távolítsuk el a zombikat, majd kukkantsunk bele a pohárba az asztalon, mire egy kisebb kulcs kerül elő. Ezzel nyissuk ki ugyanitt a fiókot: benne patront találunk. Ezután lépjünk be a következő – még fel nem nyitott – ajtón, majd az elkanyarodó folyosón lépjünk be az első ajtón. A növények által átszőtt teremben keressük meg az elektronikus zárral ellátott ajtót, s ott a következő számokat üssük le: 2, 1, 5. (Ezt a számot a biliárdteremben olvashatjuk le: valaki a dákók elhelyezésével – mintha azok egy óra mutatói lennének –, rejtélyes módon tudatja velünk a belépési kódot. Vigyázat: ha nem első próbálkozásra ütjük be a sorrendet, utána egy kisebb logikai játék "feltörni" a zárat.) A kód beütése után azonban még ne lépjünk be az ajtón, hanem inkább rohanjunk oda a darázsfészekhez, és vegyük fel az asztalról a 002-es jelölésű kulcsot. Keressük meg a folyosón a kulcshoz tartozó ajtót, s nyissunk be a "lakosztály" fürdőszobájába – két zombi társaságában ott megtaláljuk a 003-as kulcsot. Ez utóbbival térjünk vissza a darázsfészkes terembe: onnan nyílik a 003-as szoba. Bent vegyük le a polcról a fehér könyvet, és olvassunk bele. A könyv egy ún. V-Jolt nevű méreg receptjét tartalmazza. Tegyük a könyv helyére a piros könyvünket, mire egy titkos átjáró válik láthatóvá. Lépjünk be.

A 42-ES NÖVÉNY

Egy kellemetlen találkozásra kerül sor: a házat behálózó 42-es számú kísérleti növény azonnal elkezdi szorongatni Christ. A növény markából csak Rebecca segítségével menekülhetünk. A lány irányítását átvéve azonnal siessünk a kóddal lezárt ajtóhoz, és lépjünk be a mögötte található vegyszerraktárba. Most a falon lévő képletek, és a recept alapján el kell készíteni egy üveg V-Jolt mérget. Az alapanyagokat a polcokon találhatjuk.

Na jó, segítek! Először is vegyük fel a négy üveget, melyek közül egyet vízzel, egyet a 2-es anyaggal, egyet pedig a 4-es anyaggal töltsünk fel. Mixeljük is őket össze ugyanebben a sorrendben. Ezután víz nélkül öntsünk össze 2-es és 4-es anyagot. Így most két anyagunk van: a 6-os és a 7-es, melyek összevegyítésével kapjuk a 13-as elegyet. Ezután mixeljünk össze vizet a 2-es anyaggal: így lesz meg a 3-as elegy, amit már csak össze kell hozni a 13-assal, és kész is a V-Jolt.

A készítményünkkel irány a 002-es szoba, ahol a szekrények eltolása után leereszkedhetünk a pincébe. Lent a folyosón a faládákból alkothatunk a vízen keresztülvezető hidat (minimális logika kell a megoldáshoz). Amint benyitunk a vízzel elárasztott terembe, azonnal forduljunk jobbra, és be az első ajtón. Elérkeztünk a növény gyökeréhez, amit locsoljunk meg a V-Jolttal. Távozzunk.

Ekkor kapjuk vissza Chris irányítását, és megküzdhetünk a 42-es növénnyel. Úgy körülbelül ötöt eresszünk bele a Berettával, majd fussunk odébb, és újra tüzeljünk. Ismételjük ezt addig, amíg el nem szárad a növény teljesen. Utána vegyük ki a kandallóból a Computer szoba kulcsát. Menjünk ki, mire Rebeccával futunk össze. A duma után Chrisszel is látogassunk le a pincébe, és az új kulcsunk birtokában keressük fel az irányítótermet (a két közeli ajtó közül a bal oldali) – siessünk, mert cápák ólálkodnak a vízben. Eresszük le a vizet a karral, a falon lévő gombbal pedig nyissuk ki a szomszédos szobát. A szomszédban egy lőszerraktárat találunk, benne 2 tölténytárral és 2 patronnal, valamint a Helmet kulccsal! Menjünk vissza a ládához – útközben Weskerrel fogunk találkozni. Úgy pakolásszunk, hogy csak a shotgun, illetve a Helmet kulcs maradjon nálunk, majd utána mentsünk állást. Térjünk vissza a villába – közben megint Brad próbál kapcsolatba lépni velünk.

A MEDÁLOK UTÁNI KUTATÁS

Amint visszajutottunk, láthatjuk, hogy valaki lázasan igyekszik utánunk – valami újfajta ellenség, borotvaéles karmokkal. Hamar megtapasztalhatjuk, hogy sajnos nincs is egyedül: a házat ún. hunterek lepték el. A legszemetebb ellenfelek: sebesen ugrándoznak, ezért ha harcba bocsátkozunk és elhibázunk egy-egy lövést, az könnyen fővesztéshez vezethet. Amint a követőnk mögött csapódik az ajtó, meneküljünk be a folyosó még fel nem nyitott ajtaján, melyet a Helmet kulcs nyit. A szobában gyújtsuk fel az asztali lámpát, majd vigyük el a szekrényről az M0-s diszket, és az asztalról a magnumgolyókat. Meneküljünk vissza a lépcsőházhoz, ahol viszont biztonságosabb, ha végzünk a két hunterrel. Nyissunk be a raktárba és pakolásszunk – Wesker hátrahagyott némi muníciót, amit tegyünk be a ládába. A shotgunt, hozzá patront, s némi gyógyító növényt hagyjunk magunknál, majd nem árt, ha állást mentünk. Ismét egy főnök következik: az óriáskígyó – pontosabban még mindig az óriáskígyó.

AZ ÓRIÁSKÍGYÓ – MÁSODIK FELVONÁS

Lépcsőzzünk fel az emeletre (a két huntert a lépcsőhöz csalogatva a lépcsőfordulóból végezhetjük ki). Balra forduljunk, majd a folyosó végéből nyíló kis szobában a Helmet kulccsal nyissuk fel a továbbvezető ajtót. A zongoraterembe érkeztünk. Lépjünk oda a zongorához, és vizsgáljuk meg. Ebben a pillanatban előtör a már ismerős kígyó, s az első marásánál leomlaszt egy darabot a földből. Mint egy eszelős, azonnal nyissunk tüzet – ne is nagyon mozogjunk, hanem inkább folyamatosan lőjünk. Amennyiben sikerült végre a kígyót cseppfolyósítani, gyógyítsuk magunkat, majd ugorjunk le a kiharapott lyukon. Egy rég körbefalazott sírhoz jutottunk, amit vizsgáljunk meg közelebbről. Nyomjuk meg alatta a gombot, mire egy lejáró nyílik meg. Ereszkedjünk le. A huntereket inkább kerüljük ki – ha akarjuk, a sarokból vehetünk fel patront -, majd menjünk tovább. Fussunk végig a következő folyosón is, de közben gyilkoljuk le a falatozó zombikat. A konyhába érkezvén menjünk a kis ajtóhoz, mire egy újabb zombi fog előrontani. Végezzünk vele, majd vegyük fel a kis kulcsot az asztalról. Haladjunk tovább, míg nem egy zombit pillantunk meg a földön elterülve. Hogy ne tréfálhasson meg minket, lőjünk bele, s csak utána használjuk a liftet. A kabinból kiszállva azonnal forduljunk balra, majd a huntereket elkerülvén be, a kék, dupla ajtón. A könyvtárban kötöttünk ki. A kis kulccsal kinyithatjuk a sarokban az asztal fiókját, s magnum lőszert vehetünk ki belőle. Mellette a falnál toljuk el a polcot, s menjünk be az így előkerülő ajtón. A szobából vigyük el az elemet, majd távozzunk. Most a könyvtár másik ajtaján nyissunk be, s a falon lévő szobor mellett kapcsoljuk fel a lámpát. Toljuk a megvilágított helyre a súlyos szobrot, mire egy rejtekhely nyílik meg, benne egy könyvvel. A könyvben lapozgatva egy medálra lelhetünk, az Eagle medálra. Menjünk vissza a konyhába, s ott, ahol a zombi érkezett, menjünk fel a lépcsőn. Megint oda lyukadtunk ki, ahol az első zombival találkoztunk.

Keressük fel a legközelebbi ládát és pakoljunk ki – a pókokat és a huntereket kerüljük. Csak a Helmet kulcsot és a fegyverünket hagyjuk magunknál (meg persze patront). Ezután másszunk fel az emeletre, és ott balra, be az ajtón – a Helmet kulcs ezután szükségtelenné válik. Vegyük fel a magnum lőszert és a patront, majd toljuk a trófeához a létrát. Kapcsoljuk le a villanyt, mire valami fényes válik láthatóvá a szarvas fejénél. Másszunk fel, és vegyük le a piros ékkövet a trófeáról. Irány a kék folyosó, s menjünk vissza a tigrisfejhez. Illesszük be a tigris másik szemét is, s máris három tár magnumlőszerrel leszünk gazdagabbak. Innen a főbejárathoz menjünk, majd fel a piros folyosóra, s onnan a keleti raktárhelyiségbe. Vegyük magunkhoz a magnumot, az elemet, és a kurblit, majd mentsünk.

Térjünk vissza a kertbe, s keressük fel azt a liftet, ami eddig nem működött. Helyezzük be a helyére az elemet, és liftezzünk fel. Így a kert elülső részébe jutunk, s visszaereszthetjük a vizet a medencébe. Az újonnan üzembe helyezett lifttel most már könnyebben is visszamehetünk a kert másik felébe, s ott, ahol eddig a víz folyt, egy lejáratot találhatunk. Ereszkedjünk le.

Lent, a barlangban azonnal menjünk be az első ajtón. A lángszórót felesleges felvenni, inkább menjünk tovább. (Mindegy melyik ajtót használjuk, úgyis ugyanoda lyukadunk ki.) Hamarosan az egyik kollégánkba, Enricoba botlunk, aki kétkulacsosnak titulálja, s megpróbálja lelőni Christ, ám mielőtt ezt megtehetné, valaki hősünk háta mögül végez vele. Kutassuk át a hulláját, s vegyük fel az új, hatszögletes végű kurblit. Ezzel menjünk vissza a kezdő föld alatti helyiségbe (vigyázat: közben hunterek jelennek meg), s ott keressük meg a kis lyukat a falon – nem messze egy írógéptől. Illesszük bele a kurblit, s forgassuk el a folyosót. A következő helyiségbe lépve fussunk el a guruló szikla elől, majd visszatérve a kő addigi helyéhez, keressük meg a magnumlőszert. Vegyük magunkhoz a lángszórót, s irány az itteni főgonosz, az óriáspók barlangja.

AZ ÓRIÁSPÓK

A pók fészkéhez ott nyílik az ajtó, ahol az imént a kő kiütötte a falat. A pókot a Colttal nem nehéz kinyírni: három jól irányzott lövés megteszi. Utána már csak le kell égetnünk a továbbvezető kapuról a hálót, s máris továbbállhatunk. Forduljunk jobbra, és tegyük a lángszórót a helyére. Hátra arc, és fussunk végig a folyosón, majd ott be az ajtón. Egy újabb mentő-helyhez érkeztünk. Vegyük magunkhoz a hatszögletű kurblit, az Eagle medált, és a kedvenc fegyverünket. Kilépve a folyosóra a túlsó végen távozzunk. Meneküljünk megint a szikla elől, majd – ahogy korábban – nézzünk vissza a "tekegolyó" kiindulási helyéhez. Onnan vegyük ki az újabb könyvet, amiből pedig egy újabb medál kerül elő: a Wolf medál. Most keressük meg a folyosó falán a hatszögletű lyukat, és illesszük bele a kurblit. Forgassuk el kétszer. Az így feltárt oldalsó szobában szintén egy kurblis megoldást találunk, csakhogy ezzel egy különös szerkezetet működtethetünk. A szobában lévő szobrot kell eltolnunk vele a faltól, hogy aztán továbbtolhassuk a földön elhelyezett kapcsolóra. Ügyködésünk eredménye: a laborkulcs – vegyük hát fel. Nos, akkor visszatérve a folyosóra liftezzünk. Kiérve a szabadba illesszük be a medáljainkat a kút két oldalán a helyükre. Miután leereszkedett a víz, másszunk le, s liftezzünk – ha kell, előtte azonban gyűjtsük be a növényeket.

A TITKOS LABOR

Folytassuk az utunkat lefelé a létrán, mígnem egy ládába ütközünk. Szabaduljunk meg mindentől, kivéve a fegyverünket, és a laborkulcsot. Menjünk tovább, nyírjuk ki a zombikat, majd lépcsőzzünk le. Menjünk a fő folyosó végébe, nyissuk ki a kék lámpás labor ajtaját a kulccsal, de még ne lépjünk be. Forduljunk inkább balra, és ott menjünk be az ajtón. (Ha esetleg továbbmennénk a kelleténél, láthatjuk, hogy tulajdonképpen egy körfolyosón vagyunk.) Vegyük fel hátulról az M0 diszket. Ezután jelentkezzünk be a számítgépen JOHN névvel, majd kódszónak azt adjuk meg, hogy ADA. Nyissuk ki a biztonsági ajtókat: amikor a gép újabb kódot kér, a MOLE szót gépeljük be. Ezután menjünk vissza, fel a lépcsőn, és a sötét beugróban nyissunk be a konferencia-terembe. A terem falán lévő panel mögött egy gomb rejtőzik, melyet aktiválva egy rejtekhely válik láthatóvá, benne egy újabb M0 diszkkel. Ezután megint lefelé vegyük az irányt, és menjünk be az első ajtón. Haladjunk tovább, majd a következő ajtó mögött – miután végeztünk a zombikkal – másoljuk ki az egyik lemezünkre az első kódot a speciális géppel. Térjünk vissza a fő folyosóra, és most menjünk be azon az ajtón, ami korábban kulcsra volt zárva, azaz a laborhoz. A bal oldali ajtó helyett gyorsan fussunk a szemközti ajtóhoz, és mentsünk. Vegyük magunkhoz a ládából a harmadik M0 diszket, távozzunk és menjünk az imént kihagyott ajtóhoz. A műtő ládáit toljuk a rácsokra (megint egy logikai feladat), a lépcsőt pedig a kapcsolóra, a szellőző alá. A szellőzőcsatornán keresztül a hullaházba jutunk. Ott néhány tetszhalott zombi kinyírása után egy újabb kódot másolhatunk ki, s a magnum tárat se felejtsük a polcon. Menjünk megint a kulccsal felnyitott folyosóra de ott most forduljunk jobbra, majd lépjünk be a dupla ajtón. Az energiaközpont első termében kutassuk fel a monitort (a magasból támadó szörnyek elől meneküljünk), s kapcsoljuk be az energiát. Keressük meg a továbbvezető ajtót, majd a következő helyiségben fussunk egyenest a gépig, ahol kimásolhatjuk az utolsó kódot is. Innen szintén van egy újabb ajtó, ami pedig a generátorterembe visz. Ott fussunk körbe, és találjuk meg a monitort, amivel áram alá helyezhetjük az eddig működésképtelen liftet. Ugyanitt találhatunk egy elemet is. Ezután irány a mentő-hely, ahol vegyük magunkhoz a Coltot, az elemet, a gyógynövényeinket, és mentsünk állást. Távozzunk, forduljunk jobbra, és siessünk a lifthez. Amikor megnyomjuk a hívó gombot, Rebecca csatlakozik hozzánk.

Hamarosan Weskerbe botlunk, aki mint kiderül, valójában az Umbrella (a létesítményt üzemeltető cég) ügynöke. Kedves főnökünk Rebeccától rövid úton megszabadul – csakúgy mint korábban Enricotól -, minket pedig egyenesen a szörnyeteghez kísér, hogy meghallgathassuk eszelős halandzsáját, miként isteníti a laborban kifejlesztett, Tyrant nevű biológiai csodafegyvert.

TYRANT – A VÉGSŐ FEGYVER

Az őrült fickó terve azonban dugába dől. Chris ugyanis keserű hahotában tör ki, és szánalmas kudarcnak tartja az egész projectet, mire a feldühödött Wesker úgy dönt, bemutatót tart. Kiereszti Tyrant-et a fagyasztó tartályból, csakhogy a bárgyú szörny "hálából" az ő bordái közé mélyeszti elsőként a karmait... Azonnal meneküljünk, majd csak tisztes távolságból tüzeljünk. Menekülni, megfordulni, tüzelni: ezt kell ismételni úgy 3-4-szer, s Tyrant holtan rogyik össze. Ez lett volna az a félelmetes fegyver?

Na mindegy, ideje a távozás útjára lépni. Wesker hullája mellett megtaláljuk a kapcsolót, ami az ajtót nyitja. Meglepetésünkre a folyosón Rebecca él és virul: szerencsére megvédte a golyóálló mellénye. Liftezzünk vissza. A visszaúton Rebecca különválik tőlünk, hogy beindítsa a bázis önmegsemmisítő rendszerét – mi azonban csak igyekezzünk tovább, kifelé. Vigyázat: mielőtt a lépcsőn felmennénk, menjünk be a szomszédos ajtón, s ott végig a folyosón. A folyosó végében a börtön található, melynek az ajtaját az összegyűjtött kódok nyitják. A börtönből Jillt szabadíthatjuk ki! Nos, most már akkor folytassuk a menekülést. Az utunkba kerülő zombikat likvidáljuk, haladjunk túl a ládán, majd fel a létrán. Lépjünk be a vészkijáratként funkcionáló dupla ajtón, s rohanjunk végig a folyosón. Ekkor Brad jelentkezik: mivel fogytán az üzemanyagja, sürgősen jeleznünk kell neki, hogy még élünk. Illesszük be a liftet működtető elemet a helyére – közben Rebecca is csatlakozik hozzánk. Az idő egyre szorít. A két nő udvariasan úgy határoz, hogy előreengedik Christ, tehát mi liftezünk fel a helikopter-leszállóhoz elsőként. A megérkezésünk után vegyünk fel a ládából egy rakétát, majd kint a placcon lőjük fel. Úgy tűnik, hogy a helikopteren Brad "veszi is az adást", ám ekkor jön a hidegzuhany: Tyrant feltámad, és erősebb, mint valaha!

TYRANT VISSZATÉR – AVAGY A DÖNTŐ ÖSSZECSAPÁS

Bizony a szörnyeteg olyan erős, hogy képtelenség vele végezni – legalábbis a jelenlegi fegyvereink fabatkát sem érnek ellene. Egy kicsit "puhítanunk" kell: a megszokott metódussal lőjünk és meneküljünk. Ám vigyázat: Tyrant most sokkal gyorsabb és technikásabb. Ha sikerül legyengítenünk, Brad a közelünkbe merészkedik, és ledob a helikopterről egy rakétavetőt. Siessünk érte, és lehetőleg pontosan célozzunk...

TÖBBFÉLE BEFEJEZÉS

A játéknak végül is több befejezése van, attól függően, hogy mennyi társunkat mentettük meg. A fentiekben természetesen a legjobb megoldás olvasható, tehát csatlakozott hozzánk Rebecca, és persze Jill megmentését sem hanyagoltuk. Ha azonban netán megelégszünk a közepes befejezéssel, elég csupán az egyikükről gondoskodni. A játék – mint az talán közismert – ezen felül még rangsorolja is a teljesítményünket. Annál jobb besorolást kapunk, minél hamarabb végeztünk, s minél kevesebbszer mentettünk. Az eredményeket bonusz-cuccokkal jutalmazza a játék. Jól jöhet például egy kifogyhatatlan tárú Colt: a megszerzéséhez mindössze annyit kell tennünk, hogy mindenkit megmentünk...

V.Z.

FINAL FANTASY VII SZUPERTITKOK 2. RÉSZ

Még a nyár elején megpróbáltam előhozni a legérdekesebb "randit" Barrettel, ám sajnos egy egész hétvégés próbálkozásom csődöt mondott. Már éppen kezdtem azt gondolni, hogy ez az egész Barret féle randi egy nagy kamu, amikor Bagó Péter jött a segítségemre. Nem is csoda hát, ha nekiálltunk Barret "elcsábításának", melynek eredménye, hogy először a Péternek, majd kis idő múlva nekem is sikerült. Ezen kívül beszélgettünk a szerkesztőségben arról, hogy milyen titkok maradtak még ki, és bizony meglepődve tapasztaltam, hogy elég sok minden, ezért lássuk mik is ezek.

RANDEVÚK

Talán ez a legérdekesebb mind közül. Most megpróbálom elmagyarázni, hogy a játék milyen rendszerben figyeli, hogy kit is akarunk elvinni. Szóval négy karaktert lehet randizni vinni, név szerint Yuffie-t, Aerist, Tifát és végül Barretet. Mindegyikük, mikor megismerjük őket, egy bizonyos pontszámmal rendelkezik. Aeris 50-el, Tifa 30-al, Yuffie 10-el, és Barret 0-val. A karaktereknek adható válaszok növelik, illetve csökkentik ezt a pont értéket. Cloud azt a személyt választja, aki a legmagasabb ponttal rendelkezik, ehhez az adott ember pontszámát növelni, a többiekét pedig csökkenteni kell. Az alábbiakban megpróbálom leírni, hogy válaszok és a különböző cselekvések mennyiben változtatják a pontszámokat. Ennek segítségével bárki, aki csak egy kis matematikai tudással is rendelkezik kiszámolhatja, hogy aktuális kedvence mennyi pontot szerezhet, hogy ő legyen a kiválasztott Gold Saucer-ben. Elöljáróban csak annyit, hogy ez alapján bárkit elvihetünk randevúzni. Igazság szerint én azt olvastam, hogy a randira kiszemelt egyént nem kell a csapatban tartani, és nem kell védelmezni a Coverrel, de én ezt nem mertem kipróbálni, biztos ami biztos, mindig velem volt a kiszemelt áldozat. Egyébként pedig egy csomószor a csapatban kell lenni az adott karakternek, úgyhogy az a legjobb, hogy ha mindig mellettünk van (szerintem az sem árt, ha a Cover is fent van). A már múltkor leírt dolgokat szerintem most tartsátok be, bár az is igaz, hogy ez sem feltétlenül szükséges. Lesznek – nem sok de néhány akad – olyan válaszok, ahol nem írtam le, hogy mennyi pontszámmal jár. Ezeknél a randira választott személyhez legyünk kedvesek a többiekkel szemétládák (ilyen válasz például, amikor a Shinra székházba megyünk fel – ha Tifát szeretjük, akkor a hátsó bejáraton, ha inkább Barret-tel szimpatizálunk, akkor a főbejáraton menjünk be).

Midgarban, mikor találkozunk Aeris-szel mindegy, mit mondunk neki. Ha Barret-re, vagy Tifára hajtunk, akkor vegyünk tőle virágot, ha Yuffie-re vagy Aeris-re, akkor ne. A vonaton beszéljünk Jessivel, az egyes válasznak semmi hatása nincs, a kettes +5 pont Tifának. Tifa bárjában, ha a Tifának adjuk a virágot +5 pont neki, ha Marlenenek akkor +5 Barretnek. Ha beszélünk Tifával a bárban az egyes válasz nem ér semmit, a kettesnél +5 Tifának. Mikor Tifa megkérdezi, hogy "Itt hagynád a gyerekkori barátodat?", az egyes válasz +5 Tifának a kettes semmi. Mikor Tifa megkérdezi hogyan aludtunk, az egyes válsz +5 pont a Tifának a kettes +5 Barretnek (ne kérdezd miért). Ha esetleg Barretre hajtunk, magyarázzuk el neki, hogy működnek a matériák. A vonaton mikor megindul a visszaszámlálás, ha kijutunk a következő kocsiba időben, akkor +5 pont Barretnek és Tifának is, ha nem, akkor nem jár senkinek semmi. A robbanás után – mikor a hídon lóg Cloud - az egyes válasz megadása esetén +2 pont Barretnek a kettesnél -3 pont Barret-nek +1 Tifának. Aeris-tól ha vettünk virágot akkor mindegy, hogy mit mondunk ha nem és Yuffie-re hajtunk, akkor szemétkedjünk vele. Mikor Reno és katonái megtámadnak minket a következőket lehet csinálni: Ha azt mondjuk Aeris-nak, hogy várjon és lelökjük a rossz hordókat (ne találja el a katonákat) akkor -3 pont Aeris-nak, ha azt mondjuk, hogy verekedjen meg velük -1 pont, ha azt, hogy fusson akkor semmi, ha pedig a jó hordót lökjük le (eltalálja a katonát) akkor +1 Aerisnak. Természetesen itt alkalmanként szerezhetünk és vehetünk el pontot Aeris-tól, azaz minden válasznál. Aeris házában, mikor Aeris megkérdezi, hogy Tifa a barátnőnk az egyes válsz +1 Aeris-nek a kettes -5 szintén neki. A játszótéren az egyes válasz nem ér semmit, a kettes +1 Aeris-nak. Ha Corneo Tifát választja, akkor Aeris-nek az egyes válsz +3 pont a kettes -2. Ha Aeris-t választja, Tifának valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva az egyes válasz -2 a kettes +3 pontot ér. Ha Cloud-ot választja Corneo (lásd. előző számunk) mondjuk azt neki, hogy azért nem lehetünk az övé, mert van egy barátunk akit Barret-nek hívnak, ez +5 pontot ér Barretnek. Pontosan már nem tudom, hogy válaszolhatjuk ezt Corneonak, próbálgassátok a lehetséges válaszokat. A csatornában amelyik csajjal először beszélünk az kap +3 pontot. Aeris házában, mikor Marilene megkérdezi, hogy tetszik-e Aeris, az egyes válasz -3 Aerisnak +3 Tifának, a kettes válasznál +3 Aerisnak -3 Tifának. A Shinra főépület második emeletén van egy "Accesoires" nevű bolt – ez van a bejáratra írva – itt az egyik TV-nél megnézhetünk egy rövidfilmet a legújabb Shinra motorokról – csak érdekesség! Mikor megismerjük Red XIII-mat az egyes válasz (hogy ki vigyázzon Aerisra) -2 ér Tifának, a kettes +2 pontot Barretnek. Ezután választhatunk csapatot. Ha Barret, Aeris vagy Tifa ekkor a csapatba kerül akkor +2 ponttal lesz gazdagabb. A cellában beszéljünk Tifával az egyes válasz +1 a kettes -1 pontot ér, ezt ismételgessük annyiszor amennyiszer csak akarjuk! Ezután beszélhettünk a csapat tagokkal, akivel először beszélünk az +3 pontot kap (Barret vagy Aeris), akivel másodszor az +1-et, a harmadik nem kap semmit. Miután megszöktünk Midgar-ból és Kalmba indulunk +1 pont jár azért ha a csapatba rakjuk hármuk valamelyikét. Kalmban érkezés után ne beszéljünk senkivel hanem menjünk rögtön a szállodába. Miután vége a vissza emlékezésnek többfajta választ adhatunk Barretnek. A "Wait a sec" nem ér semmit a "Beautiful, just beautiful" +3 az "Is that all" -1, a "Wait a minute" +1 pont persze mindez Barretnek - érdekes ezekből nekem csak két egy választ tudtam megadni a +1 pontosat. Miután vége a visszaemlékezésnek válasszuk azt az embert akit randizni akarunk vinni, és beszéljünk a városban lakókkal. Keressük meg azt a nőt aki a Mako energiát élteti, neki ha az egyes választ adjuk akkor -2 Barretnek, -1 a csajoknak, a kettes válasz személyenként ugyanennyit ér persze pluszban. Az egyik ház felső emeletén van egy lány, aki arról beszél, hogy régen – a Mako energia előtt – jobb volt az élet. Amennyiben neki az egyes választ adjuk, akkor az +2 pontot ér Barretnek, +1 a lányoknak, a kettes válasz ugyanennyit ér csak mínuszban. Van még néhány a városban nekik szidjuk a Shinrát. Ha a randival Yuffie-t céloztuk meg akkor válasszuk ki a két csajt és mindig a mínuszos választ adjuk meg a jelenlétükben. Ha fölvesszük Yuffie-t és a válaszokat a szokásos 2,1,2,1,2 sorrendben adjuk meg akkor az +10 pontot ér neki. Fort Condorban beszéljünk az öreggel, akinek ha mindkét esetben az egyes választ adjuk meg, akkor az (természetesen válaszonként) +5 pont Barretnek, Tifának és Aerisnek +3, Yuffie-nek pedig +2. Ha esetleg a kettes válaszokat adnánk meg, akkor az ugyanennyi pont csak mínuszban – persze személyenként. A Shinra hajón ha adunk Yuffie-nek Tranquilizert, akkor az +4 pontot ér ha nem -2 pontot. Aerisnek és Tifának ugyanit a hajón, az egyes válasz +2, a kettes -2 pontot ér. A Costa Del Sol-ban adható válaszok állítólag nincsenek hatással a pontszám alakulására, de én azt mondom, hogy a biztonság kedvéért akit randizni akarunk vinni, azzal legyünk itt kedvesek, a többieket pedig sértegessük ahogy csak tudjuk. Ugyan ez a helyzet a Chocobokkal is, a ami Corelben van – ne vegyük fel a kincset. Amúgy mikor először járunk Costa Del Sol-ban és Red XIII nincs a csapatunkban, akkor ott, ahol a kisgyerekek fociznak, megrugdoshatjuk a labdával Red XIII-mat, akinek ez nagyon nem tetszik – tök jó poén! Gold Saucer-ben csak a randira választott személlyel beszéljünk, mással ne – ha Barret az, akkor Red XIII-mat vigyük Cait Sith-hez. Itt egyébként a lányoknak személyenként +3 pont jár. A sivatagi börtönben, amikor mehetünk Dyne-hez csapatot választhatunk, itt a következő pontok járnak, ha valamelyik lányt választjuk harmadik embernek: +10 Aerisnak, +3 Tifának, +2 Yuffie-nek. Értelemszerűen ha Barretet céloztuk meg, akkor Red XIII-mat vagy Cait Sith-et válasszuk. Gongaga előtt válasszuk ki Tifát és Aeris-t, majd menjünk be Zack szüleihez. Miután a elhagytak minket a következő pontokat szerezhetünk: ha nem beszélünk velük és otthagyjuk őket, akkor -3 jár nekik. Ha beszélünk Aeris-szal akkor az egyes válasz +1, a kettes +2 pontot ér. Tifát ha megszólítjuk akkor – a válaszoktól függetlenül – +1 pont jár. Ha Yuffie-vel megcsináljuk a wutai kalandot, majd elverünk mindenkit a pagodában, akkor +10 pontot szerezhetünk neki. Ezek után már nem is marad semmi más hátra, mint hogy élvezzük a kiválasztott személlyel a randevút.

ÉRDEKES MATÉRIÁK

A játék tele van érdekesebbnél érdekesebb matériákkal, melyeket nem is olyan egyszerű megszerezni, lássuk ezeket.

Added Effect: Mikor megyünk a Gi-hez, akkor találhatjuk meg, ott van valahol a barlangban. Ezt a FEGYVERÜNKBE kell bele rakni, és párosítani kell a Poison-nal, mivel így egy szimpla ütéssel megmérgezhetjük az ellenfeleinket, emellé még rakjuk fel a Covert és Conter Attack-ot – ez a kombó az egyik leghasznosabb és legjobb a játék elején.

Added Cut: A snowbordozás után a hómezőkön találjuk – nem jól látható. Ha párosítjuk valamelyik zöld vagy piros matériával, akkor elsütés után emberünk még ráüt egyet az ellenfélre.

Steal as Well: Wutaiban a "tüzes" barlangban van. Ugyanaz, mint az Added Cut, csak nem ráütünk az ellenfélre, hanem lopunk tőle.

Sneak Attack: Gold Saucer Chocobo versenyén nyerhetünk ilyet. A párosított varázslattal – azt hiszem – hátba támadhatjuk az ellenfelet.

Magic Counter: Szintén a Chocobo versenyen nyerhetjük. Olyan mint a Counter Attack, csak visszatámadásként nem ráütünk az ellenfélre, hanem elsütjük a Magic Counter-rel párosított zöld vagy piros matériát.

Counter: ugyanott szerezhetjük mint az előzőt, visszatámadunk vele.

Enemy Away: ez is a Chocobo versenyen van, hatására kevesebbet kell harcolni.

Enemy Lure: a Battle Arenában lehet megszerezni, a megfelelő pont elérésével megvehetjük. Több lesz tőle a harc, ha matériát fejlesztünk jól jöhet.

Pre-Emptive: Battle Arenában lehet megvenni és nagy lesz az esélye, hogy háttal állnak fel az ellenfelek.

Speed Plus: szintén a Battle Arenában van, gondolom egyértelmű mire jó.

Magic Plus: Aeris halála után egy barlangba jutunk, ahol "létrákon" kell mászni. Másszunk le a bal oldalon, a szikla mögött van, csak nem látható.

Gil Plus: Gold Saucer-ben van egy nő a játékteremben (Wonder Square), aki beváltja a GP-t cuccokra, tőle vehetjük meg 1000 GP-ért. Egyébként hatására kétszer annyi Gil-t kapunk.

EXP Plus: ugyanott van mint az előző csak ez 2000 GP. Kétszer annyi tapasztalati pont jár érte.

Nem kapcsolódik szorosan ide, de ha az Odin-t nagyon gyenge ellenfelek ellen csináljuk meg a (mondjuk a világtérképen valahol), akkor egy teljesen másik Odin-t fogunk látni. Odin előjön és szétvágja az ellenfeleket – ez az Odin van az FFVIII-ban is. Érdekes, a Chocobo támadásból is kettő van, de ott nem tudom, hogy a dagi Chocobo mikor jön elő.

1/35 SOLDIER

A játék elején Junonban találhatunk egy 1/35 Soldier nevű cuccot. Ebből tizenkét darabot kell összegyűjteni. Az első kettőt Junonban találjuk, a többit Gold Saucer-ben lehet megnyerni a hullámvasutas lövöldözős játékban. Itt három cuccot kapunk, az első a Super Sweeper (valami, ami véd a reaktorban, de hogy mire jó?), a másik a Masamume Blade (ez Sephiroth kardjának másolata), illetve a harmadik az 1/35 Soldier – természetesen ez utóbbit adja a legritkábban a játék. Igazság szerint, ha megvan a 12 db pontosan nem tudom, mit is kell pontosan tenni, de két dologról hallottam. Az egyik szerint Gold Saucerben időnként (elég ritkán) feltűnik egy fickó, aki két gyerekkel össze-vissza rohangál, nos vele kell beszélni, hogy kapjunk valamit – legalábbis ezt olvastam. A másik tippet Bagó Peti mondta, miszerint ha megvan a 12 db 1/35 Soldier, akkor ingyen harcolhatunk Fort Condorban. A baj csak az, hogy ehhez már az első CD-n össze kéne szedni őket, ám ez szinte lehetetlen, mivel ahhoz több száz GP kell, amit az 1-es CD-n egyszerűen képtelenség összeszedni. Egyébként ha 5000 pontnál többet szedünk össze, extra cuccot nyerhetünk Cid-nek (az első CD-n nagyon hasznos) – ehhez a legegyszerűbb folyamatosan lőni a vízimalom kerék lapátjába.

AERIS LIMIT LEVEL 4

Többen jelezték már, hogy nem tudták felszedni Aeris négyes limitjét, az ő kedvükért nézzük pontosan hogyan is kell ezt csinálni. Ha megvan a terepjáró és el tudunk menni a Gold Saucer-hez közeli kis házba, akkor autózzunk vissza Costa Del Sol-ig. Itt betudjuk vinni a városba a kocsit és a Cargo hajóval – ha kifizettük a tengerésznek az árat – visszamehetünk Junonba. Mivel az autót is hoztuk, ha kimegyünk a térképre az is ott lesz, így most már bemehetünk – átkocsikázva a folyón – a Midgar-tól délre lévő barlangba. Az öreg akkor adja a Myrthil nevű anyagot, ha a megvívott csatáink számának két utolsó tagja megegyezik (pld. 355, 788). Mielőtt bemennénk az öreghez mentsünk állást, mivel nem mindig Myrthilt ad. Ha megvan az anyag menjünk a Gold Saucer-től délre fekvő házba és kérjük a kisebbik ládát, melyben benne lesz a limit. Akár ezt többször is eljátszhatjuk, mivel az öreg többször ad cuccot (nemcsak Myrthilt), és ott van még a másik láda is. Aeris limitjét egyébként a legjobban a Wutai kontinensen lehet fejleszteni, egészen pontosan a hegyekben – Wutai mellett kis fű alakú szörnyek támadnak ránk, akik be "Fury"-zzák az embereinket, ilyenkor ha Fury van rajtunk, akkor gyorsabban töltődnek a limitek. Aeris négyes limitje mind a három emberünknek feltölti a HP-jét MP-jét a maximumra, és egy időre – szintén mind három emberünket – sérthetetlenné is teszi, szóval nagyon király – de kár, hogy Aeris meghal.

Veres Miki

PLAYSTATION KÓDOK

ALL STAR TENNIS '99

Nagy fejek és lábak
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2 gombokat egy kis ideig. Lépj vissza a játékba, és láss csodát, megnövekedtek a játékosok fejei, illetve lábai.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Befejező animáció:
Azon a képernyőn, ahol a Press Start felirat megjelenik, gyorsan add be a Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, Le, Balra, Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra kombinációt a kettes irányítón.

BIG AIR

Minden pálya:
A főmenüben gyorsan add be a Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet kombinációt. Ezek után a Freeride módon belül minden helyszín választhatóvá válik.

Titkos deszkák:
Az alábbi kódokat szintén a főmenüben kell beadnod, majd utána a Select Board képernyőn válaszd Pitbull-t, hogy megtaláld a rejtett deszkákat:
Big Air – Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör
TD5 – Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet
Steve - Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör
Fire - Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Négyzet, Kör, Négyzet, Négyzet
Angel - Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör
Accolade - Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet
Jimmy - Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Négyzet, Kör, Kör, Kör
John - Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet
Daniel - Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör

CROC 2

A címképernyőn tartsd lenyomva az L1-et, majd add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt. Amikor már a játékban vagy, az R2 és a Négyzet együttes lenyomásával 100 gyémánttal lehetsz gazdagabb.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Intro:
Pauzáld le a játékot és add be a Select, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Select, L1 kombinációt. Ha sikerült hallanod kell egy pisztolylövést. Lépj a főmenübe, és megnézheted az introt.

Outro:
Pauzáld le a játékot és add be a Select, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Select, L2 kombinációt. Ha sikerült hallanod kell egy pisztolylövést. Lépj a főmenübe, és megnézheted a záróanimációt.

Kilt:
Pauzáld le a játékot és add be a Select, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Select, R2 kombinációt. Ha sikerült hallanod kell egy pisztolylövést. Lépj a főmenübe, és megnézheted az animációt.

Credits:
Pauzáld le a játékot és add be a Select, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, Select, R1 kombinációt. Ha sikerült hallanod kell egy pisztolylövést. Lépj a főmenübe, és megnézheted a készítők listáját.

DRIVER

Bonusz város:
Vidd végig a játékot, hogy elérd a titkos várost.

Az alábbi kódokat a főmenüben kell nagyon gyorsan beírnod. Egy hang jelzi ha sikerült, majd utána lépj be a Cheat menübe és kapcsold be a kívánt csalást:
Sérthetetlenség - L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Nem lesznek rendőrök - L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Első kerék meghajtás – R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Alacsony felfüggesztés - R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L1, R2, R1
Apró autók - R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Fejjel lefelé fordított kép - R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Stáblista - L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Az alábbi kódokat a vezető nevének kell megadnod:
MCVICAR – 99 élet
TOOLEDUP – Minden fegyver végtelen tölténnyel
BIGBEN – Majdnem 10 millió pontod lesz
SWEENEY – Koordináták
OLDBILL – A kívánt státuszod 5-ös szintre ugrik
GRASS – Nem lesznek zsaruk
MAYFAIR – Elérhető lesz a második pálya (Mods and Sods)
PENTHOUSE – Elérhető lesz a harmadik pálya (Chelsea Smile)
RAZZLE – Elérhető lesz a negyedik pálya (Dead Certainty)
SORTED – Minden pálya, minden fegyver végtelen tölténnyel a tiéd
HAROLDHAND – Minden pálya, minden fegyver végtelen tölténnyel, koordináták kijelzése, közel 10 millió pont, tulajdonságaid 5-ös szinten lesznek
READERWIFE – Minden pálya elérhető

KKND: KROSSFIRE

Cheat menü:
Kezdj el egy új játékot, és amikor betöltődött a pálya tartsd lenyomva az L1, R1, R2, L2 gombokat és nyomd le a Startot. Így a Pause menübe jutottál. Lépj be a Display Password almenübe és írd be a Balra, Kör, Négyzet, jobbra, X kombinációt. Lépj vissza a menübe és egy új lehetőséggel gazdagotál: a Cheat menüben kedvedre állíthatod a plusz pénzeket, vagy a sérthetetlenséget.

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Arany medál:
A címképernyőn add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, Háromszög, Kör, Négyzet, Balra, Balra, Jobbra, X, Le, Le, Fel, Háromszög, X kombinációt.

Befejező animáció:
Az Options menüben add be az L1, R2, Kör, Négyzet, Háromszög kombinációt. Az Event Select képernyőn válaszd az olimpiát és Oroszországot. Névnek TWY-t írj.

STREET SKATER

Rejtett deszkák, pályák és játékosok:Pauzáld le a játékot és add be a Háromszög, Kör, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, X, L1, L2, L1, Jobbra, Jobbra, Le. Ha sikerült a csalás egy "all right" hangot kell hallanod. Hatására minden rejtett dolog elérhetővé válik.

TRAP RUNNER

A címképernyőn kell beadnod az alábbi kódokat, mielőtt még megnyomnád a Start gombot:

Extra karakterek:
L2, L1, Fel, Balra, Le, Jobbra, Négyzet, X, Kör, Háromszög, R1, R2.

Extra ruhák:
R2, R1, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Jobbra, Le, Balra, Fel, L1, L2.

Extra pályák:
Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select.

Extra csapdák:
L2, R2, L1, R1, Fel, Háromszög, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, Le, X.

UPRISING X

Minden fegyver:
A Password képernyőn írd be a Balra, Kör, Jobbra, Négyzet, Le, Háromszög, Le, X kombinációt. Hatására megjelenik egy képernyő, amely tájékoztat, hogy sikeres volt a csalás.

V-RALLY 2

Rejtett dolgok előhívása:
Menj az Options képernyőre és válaszd a Game Progression almenüt. Állj rá bármelyik szürke dobozra és add be az L1, R1, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le, Fel, LE, X, X + Select. Kombinációt. Most állj rá bármely másik szürke dobozra és nyomd le az X-et, hogy aktiváld a kívánt autót, illetve bajnokságot.

WARZONE 2100

Vedd kezedbe a kettes irányítót és tartsd lenyomva a Start-ot, majd kapcsold be a PlayStation-t. Egészen a főmenü megjelenéséig tartsd lenyomva a gombot. Amikor bejött a menü, engedd fel a Startot és az egyes joy-on add be az L1, R1, R2, L1, Select, Start kombinációt. Hatására megjelenik a "Start Campaign 2 & 3" menü és a kettes joy-on az alábbi gombok lépnek életbe:
Select - Pályaléptetés
Háromszög – Isten mód
Kör – Végtelen energia
X – Minden tárgy elérhetőR1 – Plusz épületekR2 – Plusz egységekFel – A Super egység felturbózása ki/beJobbra - A Wimpy egység felturbózása ki/beLe – Minden aktív fejlesztés azonnali befejezése

NINTENDO 64 KÓDOK

FIGHTING FORCE 64

Nagy fegyverek:
Vannak apróbb titkok a játékban, mint például az extrém nagyságú pusztító eszközök. Ilyet tudsz szerezni, ha Smasher-el porrá alázod az autót (mondjuk egy bazookával), majd kiszeded a motorját.
De, ha az Air Base pályán bemész a garázsba és összetöröd a repülőt, akkor a géppuskáját veheted fel.
A Car Park pályán a rendőrautó meggyalázása után egy rakétavető jelenik meg.

Sérthetetlenség és pályaválasztás:
A főmenüben tartsd lenyomva az L + Z + C-Fel + C-Le gombokat. Erre egy kis idő múlva a karakterválasztó képre jutsz. Itt, ha lenyomod a C-Balra, vagy C-Jobbra gombokat kiválaszthatod a kezdő pályát. Sőt, bármelyiken is kezdj sérthetetlen leszel.

SUPERMAN

Pályaválasztás:
Kezdj el egy játékot Single Player módban. Játssz vele, egészen addig, amíg állást menthetsz. Mentsd ki az állást és resetelj. A főmenüből válaszd a mentett állás betöltését, majd válaszd ki az előbb elmentett állásodat. Egy jel fog megjelenni, hogy rakd be a Rumble Pak-ot. Tartsd lenyomva az L és B gombokat 1 másodpercig, majd nyomd meg az A-t. Hatására a pályaválasztó menü jelenik meg.

QUAKE II

Bonusz pálya - Twists:
Írd be a kódot a Twist, titkos pályához: FBBC VBBB FBBC VBF7

Színváltozás:
Írd be a kódot az alapszínek megváltoztatásához: s3tc00lc0l0rs???

Alacsony gravitáció:
Írd be a kódot: s3tl0wgrvity????

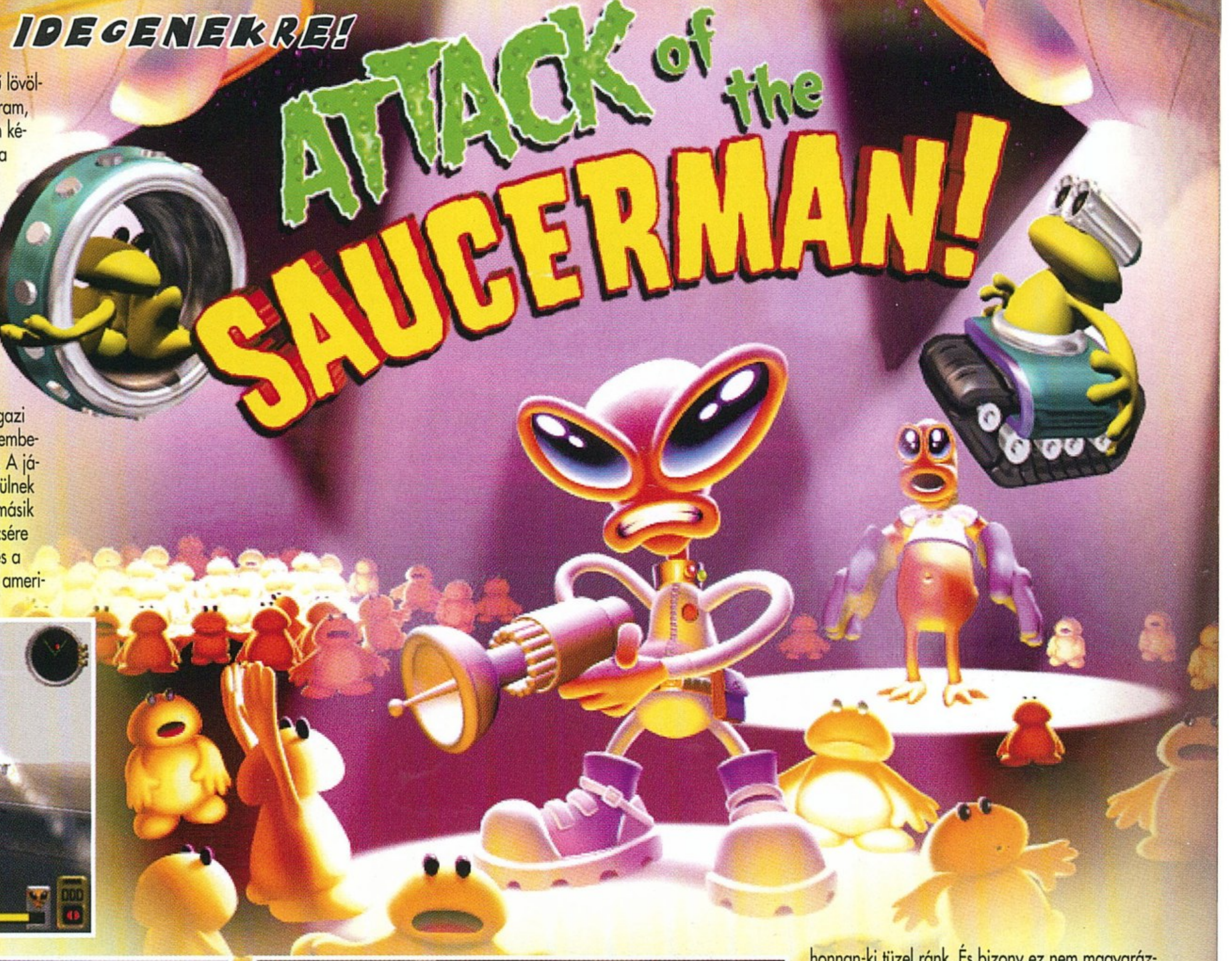
ROGUE SQUADRON

Rejtett Naboo űrhajó:
Ha szeretnéd vezetni az Episode 1-es szuper űrhajót, akkor először Passcode-nak írd be: HALIFAX? Az Enter Code képernyőre lépve add meg a !YNGWIE! karaktersort, majd lépj újra az Enter Code képre. A legjobb úton haladsz afelé, hogy a vadászgépet vezesd...


CLOUD
VINCENT
NTASY VII™
CAIT SITH
RET
YUFFIE
SQUARESOFT®
576
KONZOL


EIDOS
INTERACTIVE

HALÁL AZ IDEGENEKRE!



Egy jó fél éve jelent meg a B-Movie című lövöldözős játék. Ez volt az első olyan program, amely az úgynevezett B-movie stílusban készült. Mint ahogy arról már a Martin írt, ez a stílus az 50-es években élte virágkorát a mozikban és természetesen Amerikában. A B-movie-k cselekményének a középpontjában az emberek és az idegenek közötti szinte reménytelen harc áll. Nos, a B-Movie című játékban az emberek oldalán kellett harcolni a gonosz idegenek ellen, ám most megjelent Attack of the Saucerman-ben a jó idegeneket kell irányítani a gyarló emberek ellen. Az Attack of the Saucerman egy igazi B-movie játék, az idegenek, az űrhajók, az emberek mind-mind ezt a jellegzetes stílust idézik. A játék két főszereplője Ed és Zunk. Békésen repülnek űrhajójukkal a Föld közelében, amikor egy másik űrhajó váratlanul megtámadja őket. Szerencsére túlélik a támadást, ám űrhajójuk megsérül, és a Földre zuhan. Szerencsétlenségükre pont az amerikai 51 körzetben (Area 51) landolnak – az UFO roncsok feltételezett tárolási helye – így a katonaság rögtön lecsap rájuk, és egy laboratóriumba szállítja hőseinket. Ed – az őt vizsgáló tudósok nagy meglepetésére – egy műtőasztalon ébred. Egy megoldás kínálkozik csak, menekülni, helyre állítani az űrhajót, és elhúzni erről a borzalmas helyről, a Földről. A játékban Ed-et irányíthatjuk, vele kell a különböző feladatokat megoldanunk. Mielőtt azonban előreszaladnánk, lássuk először a főmenüt, mivel ez az elején elég áttekinthetetlennek tűnik. A főmenüben (Main menu) vannak a legfontosabb beállítások. A Start-tal kezdhetjük, míg a Load-dal folytathatjuk a már megkezdett játékot. Egyébként itt lehet menteni is, mivel minden pálya befejezése után ide kerülünk. Az Options-ben a szokásos beállításokat találjuk, a Jukebox-nál pedig a zenéket hallgathatjuk meg. A játéktéren van néhány apróság, ami magyarázatra szorul. A jobb alsó sarokban van az életeink száma, és az életcsíkunk, emellett pedig – ha van(nak) – a speciális fegyvereink láthatók. A jobb felső sarokban található a radarunk, ez nagyon fontos, mivel lesznek olyan küldetések, amikor meg kell találnunk valamilyen fontos tárgyat, ilyenkor itt lesznek jelölve a lelőhelyek. A bal alsó sarokban a fegyverünkhöz a töltény (az X-szel lehet lőni) látható, amely ahogy fogy, mindig töltődni fog, persze csak szép lassan. A bal felső sarokban egy számlálót találunk, ez azt mutatja, hogy épp mennyi sárga kis űrlényt ejtettünk fogva – ezeket a játék elejétől fogva gyűjthetjük. Le kell őket lőni, majd a minket követő kis golyó bekapja őket. A Négyzettel ugrani lehet, míg a Körrel a speciális fegyvereinket használhatjuk, persze csak akkor, ha már szereztünk. Az L1-R1 gombokkal oldalazni lehet, ha pedig egyszerre nyomjuk le őket, akkor hasalni. Érdekes módon a Select-tel nézetet válthatunk, valamint a koordinátáinkat hozhatjuk elő. A játékban a feladatok nagyon egyszerűek, általában tárgyakat kell megtalálni, esetleg gombokat átkapcsolni. A cselekmény nagyon egyszerű, elakadni nem nagyon fogunk. Ami fontos és igazi pozitívum a programmal kapcsolatban, hogy eléggé humorosra és jópofára sikerült (érdemes figyelni mi van akkor, ha sokáig nem nyomunk semmilyen gombot), egyébként egy igencsak középszerű platform játékról beszélhetünk. Manapság a platformjátékok terén hatalmas a kínálat és az AOTS ezekkel (pl. Spyro, Ape Ascape, Croc) egyszerűen nem veheti fel a versenyt. Ez főként annak köszönhető, hogy a grafikája igencsak kezdetleges lett. Átlátszó falak és poligonok, 2D-s karakterek, árnyalatlan színek mindenütt. Igaz a szintek változatosak, ám csak nagyon keveset látni belőlük. Például az egyik pályán olyan sűrű a köd effektus, mintha tejben játszanánk, egy másikon pedig hatalmas a sötétség, és ez már a játszhatóság rovására is ment, mivel nem látjuk, honnan-ki tüzel ránk. És bizony ez nem magyarázható azzal, hogy ennek a játéknak ilyen a stílusa. Sajnos a játék annyira nem humoros, hogy feledetni tudná ezeket a hibákat. A kamerakezelés sem lett valami tökéletes. Nem tudom, ki hogy van vele, de én ki nem állhatom azokat a játékokat, amelyekben a kamerakezelésnél a játék követő nézetről hirtelen és minden átmenet nélkül rögzített nézetre ugrik. Az embernek ilyenkor nem olyan jók a reflexei, hogy ezt azonnal érzékelni tudja, pláne, ha egy nagyobb ugrás előtt történik ez, akkor még idegesítőbb. Sajnos ez a hiba a AOTS-ben is megvan. A másik, ami nem tetszett, hogy a nagyobb ugrásoknál kiszámíthatatlan, hogy hova fogunk érkezni, emiatt gyakran kilométereket kell visszagyalogolni. Még az a szerencse, hogy gyakran lehet életeket találni! A zenék egész hangulatosak és jók lettek, és bizony sok szám található a játékban. Sajnos azonban az enyhe kifejezéssel élve is csak gyatra grafika, és az unalmas játékmenet miatt az Attack of the Saucerman csak egy középszerű platform játék lett.

Veres Miki









ATTACK OF THE SAUCERMAN!

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

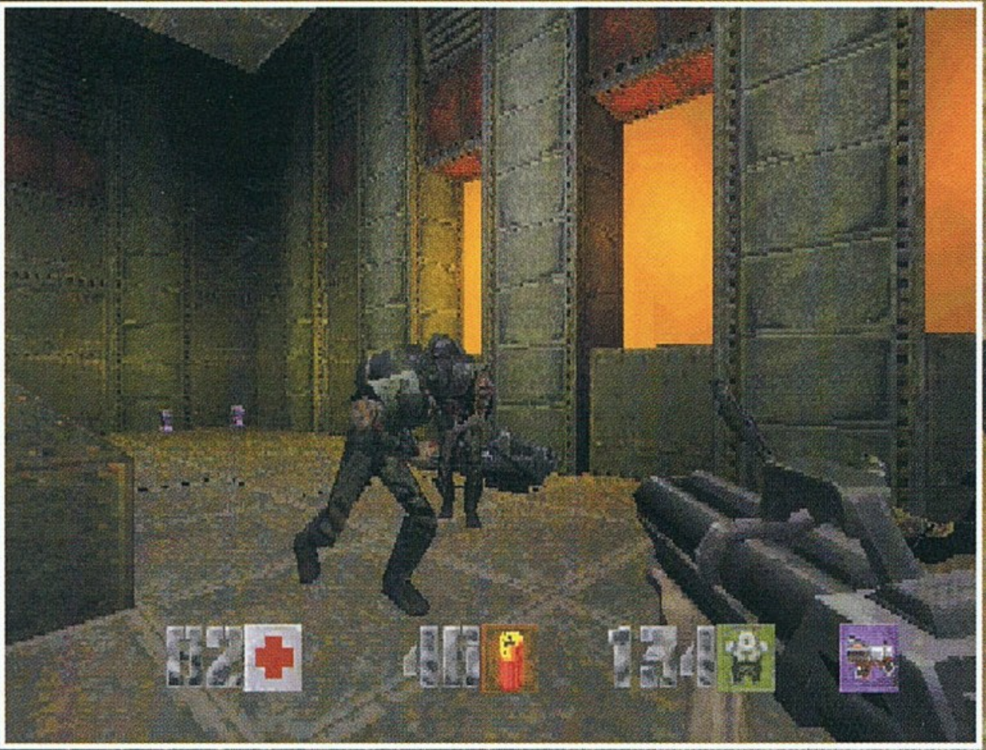
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ KEZDETBEN ELÉG HUMOROS
× A GRAFIKA NEM TÚL JÓ, CSAK EGY KÖZÉPSZERŰ PLATFORM JÁTÉK TELE HIBÁKKAL

74%

FŐSZERKESZTŐ A PRÉS ALATT

Quake 2. Komoly nyomás alatt vagyok. Ezt a cikket nem szúrhatom el, mert vagy a PC-sek anyáznak szét, vagy a PSX-esek szedik le a burámat, vagy az N64-esek gyaláznak porig. Nem mindegy tehát, hogy ebben a cikkben mit írok le.

Hosszú közbenjárás, rimánkodás, telefonálgatás és összefogás – amely a Modern Médiás Jancsó Lacinak köszönhető – eredményeképpen szerkesztőségünk a világon (!) az elsők között kaphatta kézbe a mindenki által várva várt Quake 2 PlayStation verzióját, pontosabban egy "majdnem kész" változatot. Eddig példa nélkül álló biztonsági intézkedések előzték meg az átadást:



alá kellett írni egy titoktartási szerződést, meg kellett ígérni, hogy a CD a főszerkesztő kezéből nem kerülhet ki, és még azt is kikötötték, hogy 15 nap múlva vissza kell szolgáltatni a korongot. (Még jó, hogy ettől Ifj. Jancsó eltekintett. Köszi.) Tudomásom szerint eddig egy-két amerikai magazinon kívül senki nem írt REVIEW-t, azaz tesztet erről az anyagról (előzetesek voltak, de hát az kutyafüle) – így az 567 KONZOL olvasói megint elsőként értesülnek egy a csodáról. Köszönjük, Activision, köszönjük Hammerhead (a fejlesztőgárda)!

GRAFIKA

A játék (a PlayStation verzióról beszélek, és ezt nem fogon ezentúl mindig külön kihangsúlyozni) jól néz ki, veszettül jól! Nem gondoltam volna – főleg a Doom és a Dark Forces után – hogy ez sikerülni fog. Káráló, kárörvendő PC-sek hangját hallom, ahogy azt fröcsögték: "Nektek soha nem lesz Quake 2-tök!". Hát lett. És nagyon jó lett. PlayStationos mércével mérve, természetesen. Mert az igazsághoz hozzátartozik, hogy egy manapság már átlagosnak mondható PC erőgép ennél RÖHÖGVE többet produkál, tehát badarság lenne egyáltalán összehasonlításokba bonyolódni. A PSX-ben nincs 3D gyorsító kártya, nem tud pixeleket összemosni, így a grafika olyan, amilyen. Se nem PC, se nem N64. Amit a PSX-ből maximálisan ki lehetett hozni, azt kihozták: az egy játékos mód 30 frames/sec sebességgel fut, ami nagyon látványos egy ilyen 3D-s játéknál. Nem akad, nem riceg, szép simán kotyog, és csak néha, egy-egy hosszabb pályarészlet után tölt egy kicsit, kábé 2 másodpercet. Ezt sajnos nem lehetett kikerülni, de higgyétek el, nem zavaró, észre sem veszed, hogy egy pillanatra megakad az akció. A karakterek – tehát az ellenfelek – istenien mozognak, agyon vannak animálva: elesnek, agonizálnak, fröcsköl a vérük, kúsznak, másznak, szétrobbannak, leszakadnak a végtagjaik, bujkálnak, és csinálják azt a cuki, tipikusan Quake-es mozgást, amikor leng a kezük futás közben, mint egy orángutánnak. Az eltalált ellenfelek sérülnek, fröcsköl a vér, repkednek a végtagok, belek, fejek. Ez a játék SZERENCSÉRE nem esett a köcsög cenzorok áldozatául, mint a csodás Thrill Kill. Ja, és a játékban minden ismert (és ismeretlen) Quake 2 ellenfél és szörny benne van!

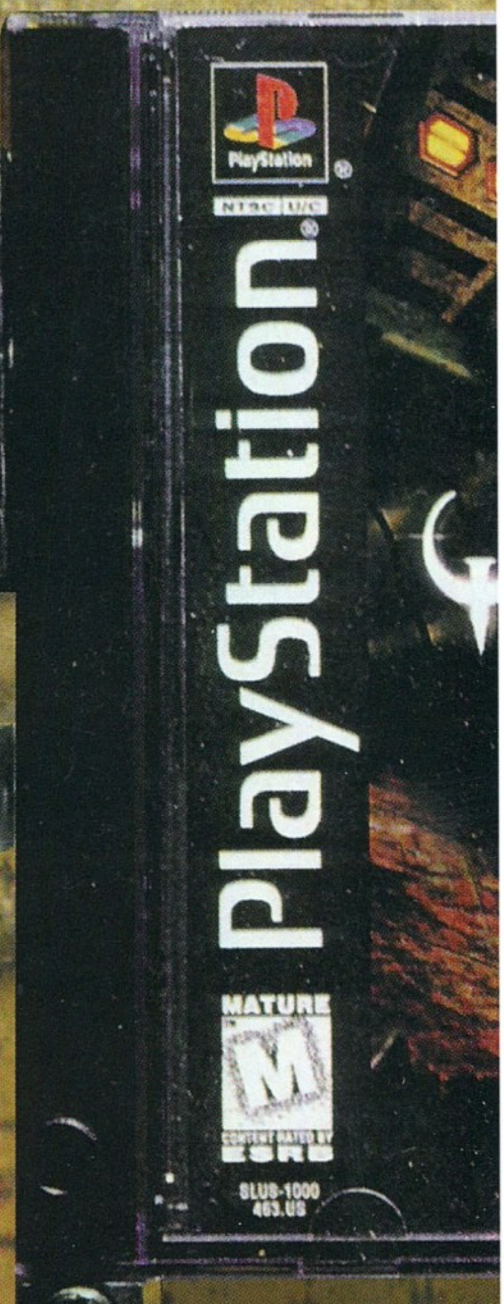


A pályák majdnem teljesen megegyeznek a PC-s verzióval, már ameddig így kutyafuttában lejutottam. Sötétek, de jól láthatók a helyszínek. A falak közelről ugyan elég pixelesek, de ez nem olyan borzasztó, eddig csak rosszabbat láttam PSX-en. Minden rettenetesen ki van dolgozva, a repedések, törések és sérülések, a falak (a jelek a falakon), a kilőhető ablakok, és ami a legjobb, a színes fény! Vannak ugyanis olyan helyek, ahol a terem zöldben, kékben, vagy pirosban játszik – nagyon baba, majd meglátjátok! Sőt, ebben a tekintetben még egy ÚJÍTÁS is van a PC változathoz képest – ha szembe mész ugyanis egy lámpával, látod azt az újnevezett "vakító" fényeffektust, azt a bizonyos fénynyalábot. A speciális effektek terén tehát a PlayStation változat a király!



HANG

Az általam tesztelt verzióban ugyan zenéket nem hallottam, de a hanghatások már a helyükön voltak. Mit is mondjak? Mesés! Minden jól szól, sztereóban, a puska dörren, a géppityu kerepel, a sebesültek nyögnek, a kopasz marhák hörögnek. Ha valaki olyan szerencsés, hogy otthon valamilyen Dolby erősített rendszere van, a csatatér közepén fogja érezni magát, azt garantálom. Ezt talán nem is lehetett volna jobban megcsinálni. De azért rendes TV-n is jól szól a buli.



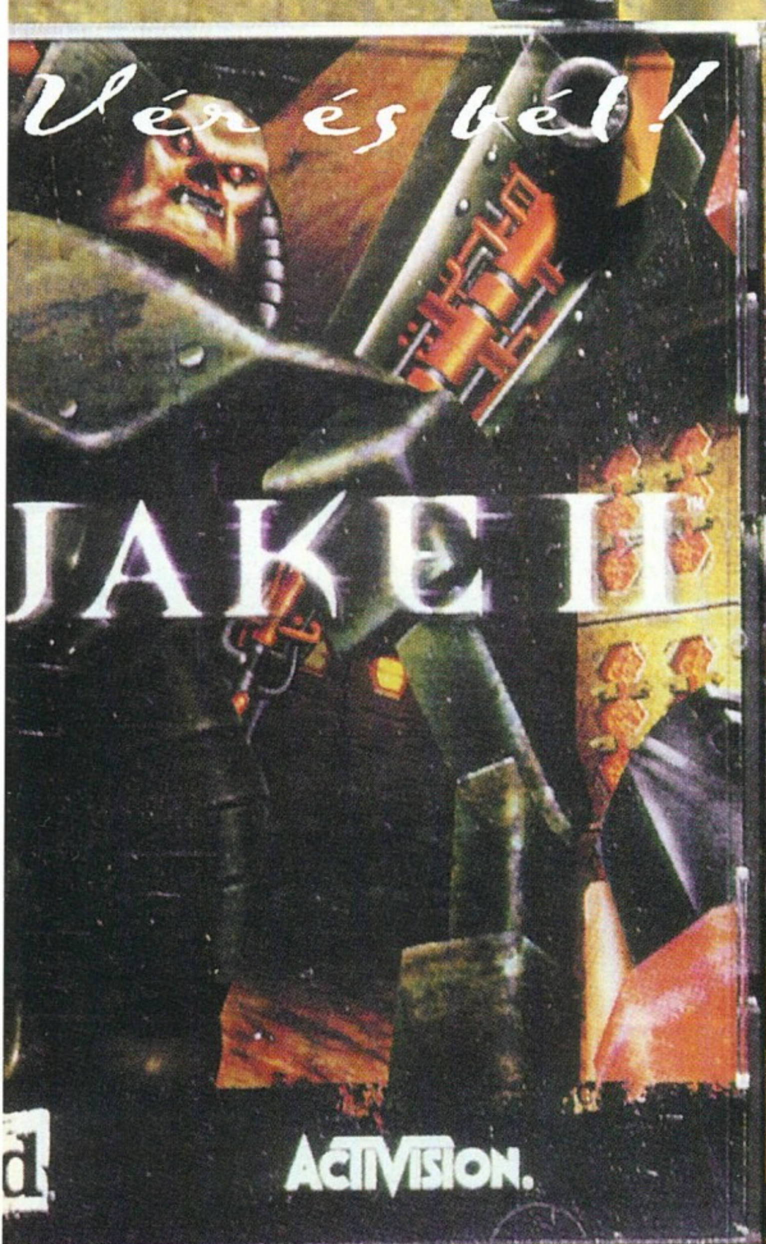
PÁLYÁK

A PC-s pályákat minimálisan ugyan, de természetesen megváltoztatták. Ez leginkább a zökkenőmentes futás és az irányítás miatt volt szükséges. A PC-n ugyebár állat gyorsan lehet fordulni az egérrel meg a billentyűkkel, tehát a legtöbb folyosó tök szűk, tisztára bezártság élményt okoz. Itt az irányítóval nem lehet olyan gyorsan és kis ívben forogni,

ezért minden kanyar és forduló valamivel szélesebbre van véve, hogy NE RAGADJUNK BE játék közben. Jó, hogy figyeltek erre! Egy-két láda és lift is máshol van, de mindez alig észrevehető (például aki nem játszott a PC-vel, az észre sem fogja venni) – minden egyes pályaelem a tökéletes játékélményhez van optimalizálva.

A helyszínek nagyon jól vannak megszerkesztve. Látványosak az építmények, jól kidolgozottak, de "építészetileg" nincsenek agyondekorálva, nehogy emiatt lassuljon a program. Természetesen megvannak a híres-hírhedt "secret", azaz titkos helyek is, melyek 100%-os felfedezése egy játékos módban nem könnyű feladat. A helyszíneken túl változatos irányokban nem tudsz kalandozni, de azért van egy-két alternatív megoldás, felfedezésre váró pályarészlet. Könnyen el tudsz úgy jutni a kijáratig, hogy egy csomó rész még nem is láttál.

A játékban több mint 20 pálya van, plusz a Multiplayeres szintek. Minden pályán – ez természetesen az egyjátékos módra vonatkozik – küldetést kell végrehajtani, de most nem kell ám nagy dolgokra gondolni. Amikorra elverekeded magad a kijáratig, a feladat is meg lesz oldva. Két pálya között a játék tölt ugyan egy keveset, az az érdekesség a PSX-en is megmaradt, hogy a pályák egybefüggőek. Az a kellemes érzésed marad tehát, hogy folyamatosan haladsz a hatalmas bázis-komplexumban.



IRÁNYÍTÁS

Hát igen, az irányítás. Ez az a pont, ahol a PSX változat messze elmarad a PC mögött. Semmi sem tudja ugyanis utánozni az elegáns egér+billentyűzet megoldást, még az teljes analóg kontroller+dual shock támogatás sem. A kiosztást tetszés szerint variálhatod, jól jön és jól is funkcionál a két analóg kar, de még így is szokni kell a dolgot. Egyszerűen nem fogod tudni olyan gyorsan irányítani a játékot, mint PC-n – mert ha a két kar lefoglalja a két kezed, a gombok parallel nyomkodása nem megy könnyen. Gyakorlatilag ezt nem hiszem, hogy jobban meg lehetett volna oldani. (Igaz, hogy a PSX-hez létezik egér, de egy kézzel egerezni + a másikkal a kart bűvölni elég nyomorék megoldás lenne.)

FEGYVEREK

A játékban az összes "hivatalos" Quake 2 fegyver benne van, nagyon jól néznek ki, és jól is működnek. Ott az elegáns pisztoly, technós hyperblaster, a gyilkos shotgun, a veszedelmes szuper shotgun, az kis kompakt Uzi, a monstrum gépágyú, a trükkös gránátvető, az isteni rakétavető, a frenetikus railgun, és a Doom-ból ismert császár, a BFG. Asszem' semmit sem hagytam ki.



MULTIPLAYER

A Quake 2 nagy erénye a többjátékos Deathmach mód. A PSX verziót ketten (vízszintesen illetve függőlegesen osztott képernyővel) vagy négyen is játszhatjátok, de ez utóbbihoz egy projektort ajánlok, vagy egy szemre szerelhető távcsövet. Oké, ez túlzás volt, de egy 51 centis TV-n azért a négyjátékos mód nem egy leányálom. Ilyenkor természetesen le van butítva a grafika, de a játékélmény MINDENÉRT kárpótol.

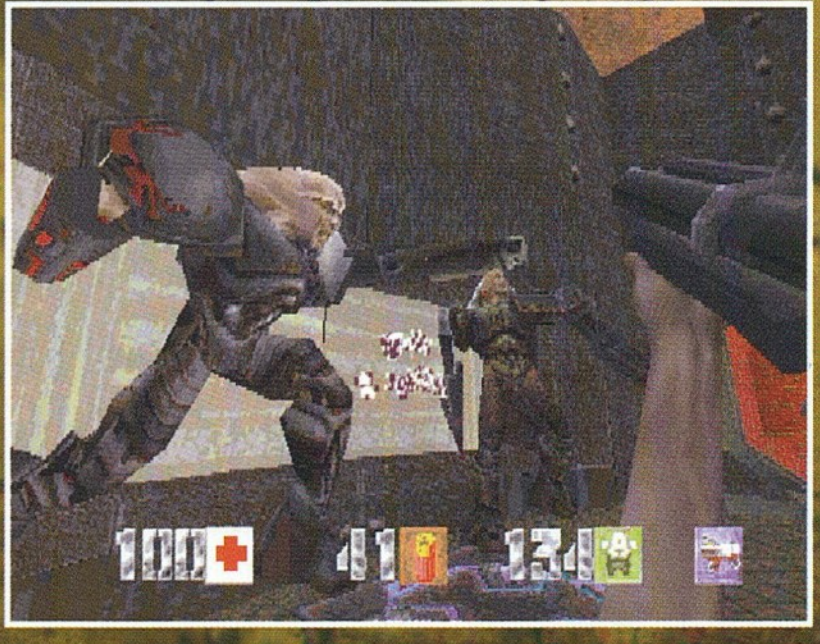
Egymást gyilkolni, szívatni és EMBER ELLEN harcolni – ez minden játékot marhára megdob, még a leggyalázatosabb anyag is királlyá válik a többjátékos módtól. A Quake 2-re ez hatványozottan igaz! Ha eddig nem próbáltad, most itt az ideje!

QUAKE 2

De mi is az a Quake 2? Egy játék, amelyben a történet szerint a "földiek" végső csapást mérnek az "idegenekre". Te egy kommandós vagy, a behatoló egység tagja, akinek a majdnem két tucat pályára bontott bázist kell bejárnia. Vannak küldetéseid, miegymás.

De azt talán mindenki tudja – aki még nem, az a PlayStation verzióból majd megtudja – hogy a Quake 2 több ennél. A Quake 2 egy brutális 3D-s játék, a "saját szemszöges" programok királya, amelyet ha játszol, felszökik az adrenalin szinted a fellegekbe. Kifehéredett ujjal nyomod az irányítót, vicsorogsz, mint Floki a lábtörlőre, üvöltesz, amikor végre kifingik az a dög kiborg a sarokban. Sikítasz, ha végre belefutsz egy elsősegély csomagba és anyázod a partnered, amikor negyedszerre ver hátba a shotgunnal. És mindennél, de mindennél jobb érzés, amikor nagy levegőt veszel, célzol, és hidegvérű gyilkos módjára elereszted a rakétát, ami elegáns röppályát befutva landol ellenfeled pacekján!





A Quake 2 a túlfűtött vallási hitgyülekezetek és eszement népbutító prédikátorok vesszőpáriája. Állítólag Amerikában fiatalok tucatjai lettek ön- és tömeggyilkosok miatta, sőt, talán már a Második Világháborút és Lincoln elnök meggyilkolását is az ő számlájára írják. Pedig nem ez a játék a hibás! Hiszen te is meg fogod szerezni, és mégsem lövöldözöl tanáraidra az iskolában utána. Pedig egy páran megérdemelnék, nem?

Martin

QUAKE II

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ ENNÉL JOBBAN NEM LEHETETT VOLNA ÁTRAKNI PSX-RE
× AZ IRÁNYÍTÁS EMBERT PRÓBÁLÓ FELADAT

91%

Mi az? Zöld felsője van, barna hátizsákja, és egy ugrálós játék főhőse? Nem, nem Lara Croft-ra gondoltam, hanem Croc-ra a bátor krokodilra, aki immáron másodszor jelenik meg Playstation-ön. Aki azt hitte, hogy az első rész után elintézte a gonosz Dante bárót, annak az álla most nagyot koppanhat, mert a Croc 2



intrója szerint Dante nemcsak hogy él és virul, de még ádázabb hadsereget szervez, hogy a már békében élő barátságos Gobbokat újra uralma alá hajtsa. S ki más lehetne az, aki megállítja szörnyű tervében, mint Croc, a bátor hős.

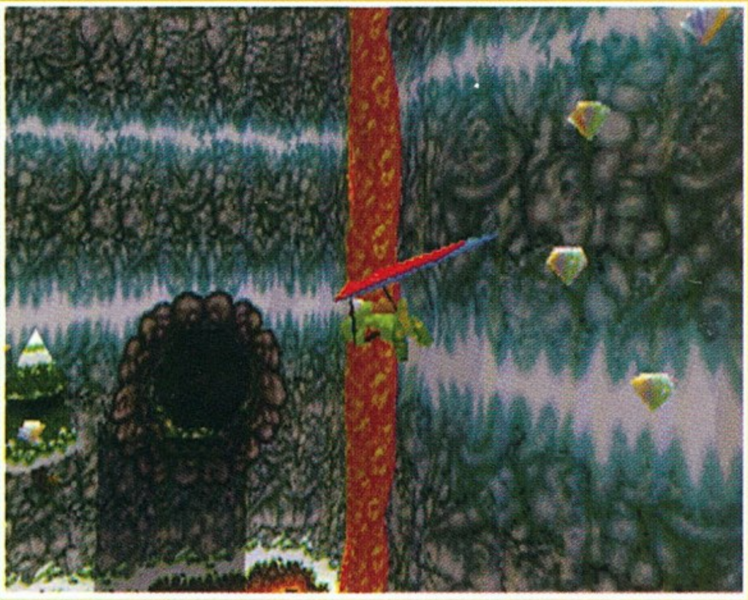
NYÁRI MURI

Csakúgy, mint nekem, ez a küldetés Crocnak is a szabadsága kellős közepén jött közbe. Épp egy szigeten labdázott a Gobbokkal, amikor is egy palack ért partot. S mint az általában ilyenkor lenni szokott, az üvegben egy megsárgult papírtekercs is tartózkodott. Az üzenet felolvasása után Croc a távcsövébe nézett és máris meglátta azt a szigetet, ahonnan a segélykérés érkezett. Több se kellett neki: felhúzta vitorláját apró kis ladikjában és nekivágott a nagy tengernek. Hamar meg is érkezett a vitorlás Gobbokhoz, akik máris panaszolták: a gonosz Dante betört a faluba és rengeteg csínytevést hajtott végre. Mivel a Gobbok rendkívül jámbor és bátortalan faj, ezért ők egyedül nem tudják felvenni a harcot a gonosz hódító ellen, így Croc segítségére lesz szükség.



MIBEN MÁS, MINT AZ ELSŐ?

Kevés olyan eset fordult elő a játéktörténelemben, amikor egy folytatás nagyon sokban különbözött az elődjétől, s mindezt jó értelemben véve. Magyarul előnyére nem igen szoktak változni a játékok. Hál' Istennek a Croc 2 a kivételt képezi, ugyanis az első rész ÖSSZES hibáját kijavították, s bátran állíthatom, hogy mind játszhatóbb, mind aranyosabb, mond pedig Croc-osabb lett az egész. Kezdjük a legalapvetőbb változtatásokkal.



1., Lehet beszélgetni. Az első rész monoton vándorlását egyik helyszínről a másikra, megszakítva most a helyszínek nem adott sorrendben követik egymást, hanem egy faluban kóválygva azt a küldetést választod, amelyik csak tetszik, s közben a Gobbokkal kedvedre beszélgethetsz. Ezek a beszélgetések nem üres fecsegések, hanem támaszpontok a küldetés további folytatásában.

2., A kezelés is százszorta játékosbarátibb lett. A régi mozgások új értelmet nyernek, valamint jött pár új, amivel most könnyebben teljesíthetők a feladatok.

3., Nem is beszélve az átdolgozott menüről. A játékból száműzték a pályakódokat: csak memóriakártyára jegyzetel a gép.

4., Új segédeszközök. Az első rész borzasztó fogyatékossága volt, hogy a kristályok találat bekapása esetén szétszóródtak, s hogy életeket is számolt a gép. Ez most itt nem így lesz. Köszönhetően a néha embertelenül durva ügyességi részeknek, annyiszor elhaláloznál, hogy egész életedben csak gyűjtögethetnél, ezért radikális megoldás született: nincsenek életek. Van helyette viszont energia. Kezdésnél háromszor sérthetnek meg az ellenfelek, utána meghalsz. Ezután felajánlja a gép az úgynevezett Continue lehetőséget, mellyel a legutolsó elhalálozási ponttól folytathatod a játékot. De a gyémántoknak is új szerep jut. A történet legelején egyik Gobbo barátunk ad egy kártyát, ami egyenes arányban váltja a gyémántokat ponttá, s ez a későbbiekben a pénzünket fogja helyettesíteni. Van ugyanis egy bolt, ahol különböző tárgyakat vehetünk. Ezeket a tárgyakat pedig a küldetések során kell alkalmaznod.





CROC 2

ZÜLLIK-E A HÜLLŐ?

SWAP MEET PETE'S GENERAL STORE

Szóval minden falu főterén áll egy bódé, amiben ez a Swap Meet Pete nevű fazon álldogál. Az ő boltjában lehet megvenni a segédeszközöket. Mivel energiát mér a játék, s ebből a kezdetek kezdetén 3 darab áll rendelkezésedre, így a 250 gyémántért feljavíthatod a tulajdonságaidat. A maximum 9 db szívecske. Az eladó háta mögött láthatsz 3 különböző színű zselét. Ezeket a pályákon hasznosíthatod. Minden pályán



van ugyanis egy színes kör, amire ráállva használnod kell az adott színt. A sárgával magasabbra ugrasz, a zöld dupla ugrás, a piros nagyon messzi ugrást eredményez. A jobboldalon lévő felhúzható robot, pedig az olyan helyekre juttat el, ami elérhetetlen számodra és ott a robot mászkál helyetted.

MIRE TÖREKEDJ?

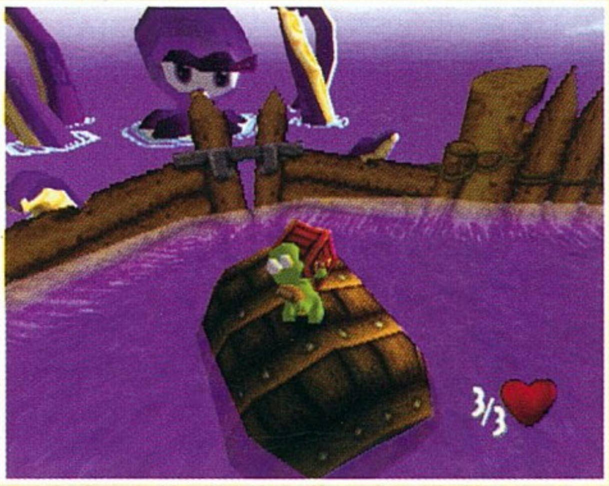
Mindig, hangsúlyozom: mindig törekedj a maximumra. Addig egyetlen egy pályán se lépj tovább, amíg nincs meg a 100 gyémánt, az 5 színes gyémánt és az arany bot. Mert csak ezek megtalálása esetén lehetsz benne biztos, hogy mindent teljesítettél az adott pályán. Ennek persze csak akkor van értelme, ha azt szeretnéd, hogy a játék végén a szépen hangzó 100% álljon a memóriakártyádon. Mert előfordulhat, hogy átugrándozol a pályákon, összegyűjtesz néhány dolgot, s azt veszed észre, hogy még a játék felénél sem vagy. Néhány helyre eleve esélytelen vagy feljutni, ha nem ismered azt a mozgást, amire nekem is egy hét volt mire rájöttem: az extra ugrást. Amikor ugrasz és megnyomod még egyszer az ugrás gombját, a lefenekeled a földet. Ez benne volt az első részben is. Nos, most jön az újítás! Ha utána gyorsan megint lenyomod az ugrást, Croc egy árnyalatnyival magasabbra ugrik, így az eddig alulról bámult helyek elérhetőek lesznek végre.

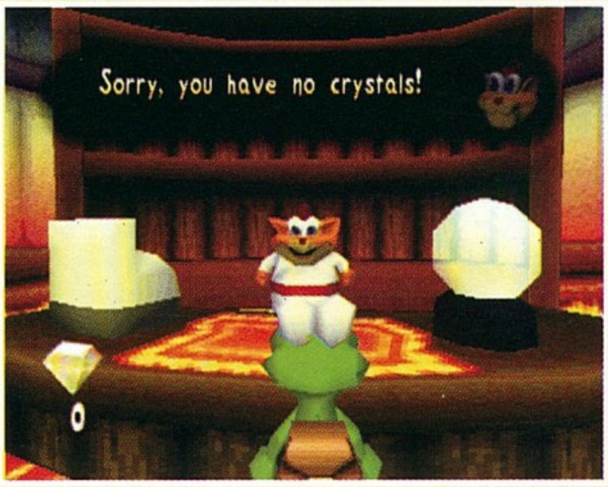


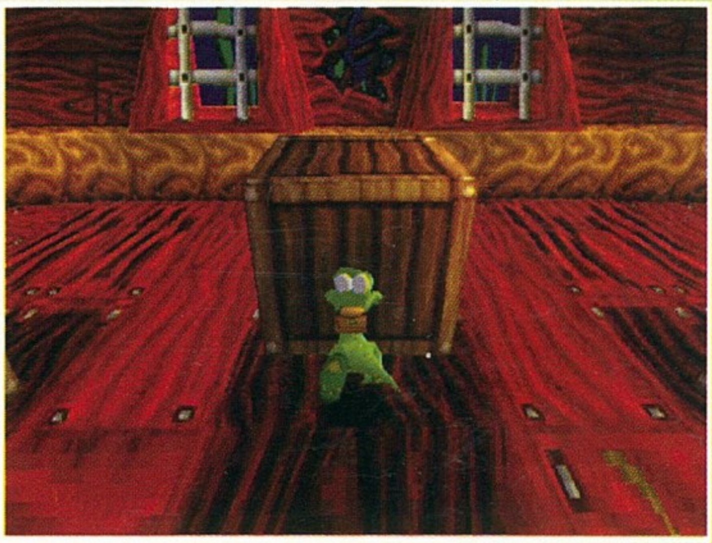
VEGYÉL MEG!

Akkor nézzük, mit is tud felmutatni a Croc 2 ebben a nyári időszakban. Az kétségtelen, hogy a játék önmagához képest óriási változáson ment keresztül. Szebb lett, irányíthatóbb lett, szóval tényleg öröm volt nézni, hogy ezzel a játékkal valóban törődtek a készítői. Az Electronic Arts saját maga is elismerte, hogy elsősorban a kisebb korosztályt megcélozandó lett minden olyan barátságosabb. Többek között például a beszélgetés behozatalával nem olyan monoton az akció, s hogy szabadon szelektálhatunk a pályák között. Apropó beszélgetés! A figurák nem érthetően beszélnek, hanem valamilyen érthetetlen nyelven beszélnek, olyasmi mintha a japánokat hallgatnád fél óráig. Szóval csúcs! Ezzel ellentétben a platformok nagy családjában a Croc 2 már nem tündökölhet ilyen fényesen. Már a kezelhetőség is gyanús volt egy picit, hiszen a térarányok nem minden esetben voltak bekalibrálhatók. Például az előtted lévő szakadék ábrázolásából nem tudod megmondani, hogy milyen nagyot kéne ugrani. Meg azért a százalék alapján talán mondanom sem kell, hogy a Medievil, a Crash 3, vagy a Spyro mind jobb játékok. Ez pedig azért van, mert mindegyik hosszabb. Sajnos ez egy nagy hibája a játéknak. Egy hét alatt végig lehet menni rajta, s aztán eldobhatod, mint valami szemetet. Ráadásul még egy dolog roppantul zavart. Míg az első részben a háttér mindig látszódott, itt nagyon hamar a homályba vésznek a vonalak és sokszor az orrod előtt rakosgatja ki a gép a képet. A zene meg tisztára ugyan az volt, mint az előző részben. Volt azért néhány újabb dallam, de a nagyja még a régi lemez volt. Azért írhattak volna több új számot is. Croc rajongók ne csüggedjetek, ettől függetlenül ez a ti játékotok, s az unatkozó platformosoknak is nyújthat pár nap kikapcsolódást.

B.P.









CROC 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ FELFEJLŐDÖTT A JÁTÉK ÖNMAGÁHOZ KÉPEST
× ÁM A TÖBBIEKHEZ MÁR NEM SIKERÜLT

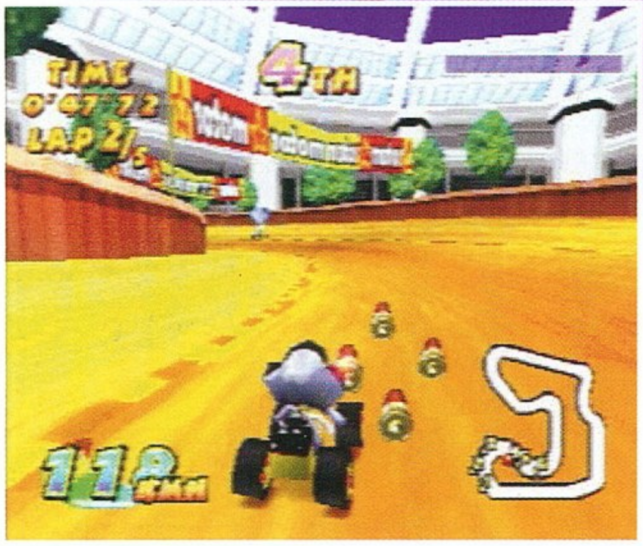
90%

Speed Freaks

Kell nekik a száguldás, mint halnak a víz!



Vannak úgynevezett stílus teremtő játékok, melyek megjelenése egy egészen új stílust alakít ki, és ezután mindenki ezeket fogja klónozni, vagy utánozni. Ilyen stílus teremtő játék például a Doom a sajátszemszögből játszódó akciójátékok között, vagy a stratégiáknál a Command&Conquer, esetleg az RPG-knél a Final Fantasy. Egy ilyen komplett stílust teremtő játék volt '93-ban SNES-en a Mario Kart, amely létrehozta a gokartos lövöldözős versenyjátékokat. A Mario Kart hatalmas siker volt, melyet misem bizonyít jobban, mint hogy a mai napig számtalan, többnyire csak egyszerű klónnak mondható játék jelent meg (PSX-en a következő ilyen játék a Crash Team Racing lesz). Emlékszem én is hónapokig nyomtam, és a kedvenc SNES-es játékomnak számít a mai napig. A Mario Kart sikere három dologban rejlett: egyrészt az akkoriban fantasztikusan jó grafika, másrészt ez volt az első olyan versenyjáték, melyben fegyverekkel lehetett egymást szivatni, harmadrészt pedig a Nintendo leghíresebb figuráival lehetett lenni – ez volt az a három összetevő, mely új játékstílust teremtett. Nos, a most megjelent Speed Freaks egy igencsak Mario Kart-ra emlékeztető program, és az említett három összetevőből kettő – a csúcs grafika, és a fegyverek – mindenképpen megvan, ám a harmadikról le kell mondani – a híres főszereplőkről – mivel teljesen ismeretlen figurákat lehet választani, ám azt hiszem ez utóbbi nem olyan nagy probléma.



GOKARTOZZUNK!

A Speed Freaks felépítése is teljesen az ős Mario Kart-on alapszik, tehát – a szokatlanul hosszú intro után – ha ismertétek a Mario Kart-ot – ismerős dolgokkal fogtok találkozni. A főmenüben hétféle többnyire megszokott dolgot találunk. Egyrészt indulhatunk egyszerű versenyen (Single Race). Ilyenkor – ha már a bajnokság üzemmódban teljesítettünk néhány dolgot – választhatunk nehézségi szintet. Amennyiben kezdők vagyunk csak az Easy fokozat áll rendelkezésre, négy különböző pályával. Az újabb nehézségi szintek előhozásával természetesen újabb pályák is választhatóvá válnak. A következő játékmód a Time Attack, ami a szokásos idő elleni versengést jelenti. A játék a többjátékos mód kedvelőit is kielégíti, mivel játszhatjuk ketten is (VS.), sőt, megfelelő négyes elosztó segítségével akár négyen is nyomhatjuk a játékot egy elegáns négyes osztott képernyővel (Multiplayer). A négyes osztott képernyő remekül működik, szerencsére sem a csúcs grafika, sem pedig a sebesség nem romlik jelentősen, legfeljebb egy árnyalatnyit. A Options-ben a szokásos beállításokat találjuk, ennél azonban érdekesebb a Bonus menü, amely kezdetben még nem választható. Amennyiben a bajnokságban jól szerepelünk, akkor itt választhatók a megnyert ajándékok és bonuszok. A végére hagytam a bajnokságot (Tournament). Hasonlóan az egyszerű versenyhez, itt is a szokásos három nehézségi fokozat választható, ám amint megnyerjük az első megmérettetéseket rögtön jön a következő szint. Minden helyezésre pontot kapunk, igyekezzünk tehát minden versenyt megnyerni. Az Easy fokozat négy pályából áll, ám itt most nem választhatunk szabadon pályát, hanem sorban kell végig mennünk rajtuk. Egyébként – ez minden módra igaz – indulás előtt megszemlélhetjük milyen is lesz az adott pálya. Pályaválasztásnál még van egy menü pont ez a Custom, itt menthetünk és tölthetünk állást. Majd elfelejtettem, természetesen pályaválasztás előtt választanunk kell hat mindenre elszánt versenyző közül, melyek életkorukat tekintve még igencsak kis gyereknek számítanak. Egyébiránt olyan óriási különbség nincs köztük, legfeljebb annyi, hogy mindegyikük más okból akar versenyezni.

NÉHÁNY SZÓ A PÁLYÁKRÓL, FEGYVEREKRŐL

Lássuk milyen extrákat találhatunk a pályákon. Az első és legfontosabb a kis ikonok melyeken egy villám található. Ezekből annyit kell összegyűjteni, hogy a jobb felső sarokban található csík összegyűljön, ha ez sikerült az R2-vel extra sebességre tehetünk szert. A dobozokból általában fegyverekre tehetünk szert, a különböző rakétáktól kezdve, a gépágyún át, az aknákig és a szárnyas aknákig minden megtalálható (pld. mindenkit letaglózó szuper lövés, elpusztíthatatlanság és láthatatlanság együtt, kicsúszást okozó olaj stb.). A legérdekesebb a "POP" nevű fegyver, amivel kilukaszthatjuk az előttünk haladók mind a négy kerekét. A fegyvereken kívül gyorsítás feltöltőt is kaphatunk. A fegyvereinket amúgy az L2-el használhatjuk, és ha hátra húzzuk a joy-t visszafelé tüzelhetünk, ami sokszor igencsak fontos lehet! A pályákon gyakorta találkozunk gyorsítókkal ezekre feltétlenül hajtsunk rá, és érdemes figyelni a levágásokat is, ugyanis a pályák tele vannak általában rejtett rövidítésekkel melyeket nem könnyű észre venni, tehát erre figyeljünk oda! Apropó figyeljük az útjelző nyilakat is mert nem mindig egyértelmű merre is kell menni.





ÉRTÉKELÉS

Nemrégiben azt olvastam a Speed Freaks készítőivel készült interjúban, hogy a játékuk – hasonlóan a felülmúlhatatlan Gran Turismo-hoz – 75%-ban használja ki a PlayStation képességeit. Először azt gondoltam, hogy ez csak reklám duma, de meglátván a játékot bebizonyosodott, hogy ennek a játéknak gyönyörű a grafikája. Nemcsak hogy már-már csicsásan színes, de a terep változatos és meglepetésekben igencsak gazdag. Ráadásul minden pályán van valami extra látványosság, mint például a hatalmas malomkerekek, amik szépen forognak, esetleg említhetném a cirkuszi óriáshintát, vagy az egyik pályán feltűnő repülőt, a szép vízeséseket és a hatalmas kivetítőkről már nem is beszélve, amik azt mutatják, hogy is megyünk – ezenkívül persze még sorolhatnám a látványosságokat. A grafika részletessége lenyűgöző, csak az a baj, hogy a nagyobb tereptárgyak a szemünk előtt villannak fel, és ez bizony zavaró. Szerencsére a sebesség pont jó, és soha nem lassul le a játék. Az igazi problémа azzal van, hogy nehéz megszokni a gokartok irányítását. Bizony az elején igencsak nehézkes megtanulni hogyan reagálnak a járgányaink a kanyarmozdulatokra, és figyelembe véve, hogy a progi a kisebbeknek készült ez bizony igencsak nagy hiba. A hirtelen kanyarváltásoknál túlságosan kicsúsznak a gokartok, és ez idegesítő, mivel a gépi játékosok – kitudja miért – soha nem hibáznak, azaz tökéletesen faarccal versenyeznek. Szerencsére azonban ezt hamar meglehet szokni, kis gyakorlással egész jól bele lehet jönni a játékba. A nagyobb baj az – bár lehet, hogy csak az általam tesztelt példánynak van ez a hibája – hogy úgy vettem észre, mintha a gépi játékosok nem használnák egymás ellen a fegyvereiket, mindenki csak ránk tüzel és ez bizony nagyon idegesítő. Itt csak nagyon ritkán vagy véletlenül sütik el egymásra a lőszert, egyébként mi vagyunk a potenciális célpont – a mesterséges intelligenciát fejleszthették volna még egy kicsit. A Speed Freaks-szel ezenkívül semmi baj, bátran szerezze meg bárki, aki kedveli az ilyen stílusú játékokat, vagy csak egy kis bemelegítést akar tartani a Crash Team Racing előtt.

Veres Miki



SPEED FREAKS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, SZÓRAKOZTATÓ
× A GOKARTOK KÖNNYEN KISODRÓDNAK EZÉRT NEHÉZ AZ IRÁNYÍTÁST MEGSZOKNI, CSALNAK AZ ELLENFELEK

89%

DIVAT A VERSENYJÁTÉK!

BOMBERMAN Fantasy Race

Egy unalmas Vasárnapi napon épp a családi kötelező uncsi-party legfárasztóbb percében döntöttem úgy, hogy remek alkalom arra, hogy lelépjek és bevonuljak a szobámba tesztelni. Sajnos nem éreztem túl jól magam, mivel a vendégek átlagéletkora 70-fölött (nagypapák) és 10-alatt (unokák) kezdődött. Neki is kezdtem a Bomberman-nek, hátha sikerül valami újat találni vagy nyerni. Fel voltam lelkiekben készülve egy 60 százalékos teszteredmény részletes bemutatására. Be kapcsoltam a PC-t majd a PSX-et (merthogy így szeretek írni), és körülbelül a tizedik mondatnál tartottam, amikor a hétszáznyolcvanötödik unokatestvérem beszaladt az ő 11 évével és felüvöltött: "DE JÓ !". Leült és egész délután ezzel játszott, nem törődve semmivel, odabolondítva a többieket is. Mutattam én neki kosárlabdát, focit, Gran Turismo-t egyszóval mindent, amit csak jónak tartok, de ő csak a Bombermannel akart játszani. Lassan kénytelen voltam rádöbbenni, hogy bár szerintem unalmas a játék (különösen a V-Rally 2 után), mégis megvan az a célközönség, akinek ez a játék jelentheti az örömök netovábbját. Ettől függetlenül nem fogom isteníteni, mert szerény véleményem szerint viszonylag kevés 8-10 éves olvasgatja ezt a lapot (bocs srácok).

A játék lényege röviden, egy bajnokság, ahol egy nyuszi vagy egy ?orrszarvú? hátán üldögélve kell "végigszáguldozni" a pályákon. Első lépésben ki kell választanunk versenyzőnket, a gép által felajánlott 6 figura közül. Itt komoly jeleit véltem felfedezni az Anti-rasszista brigádnak, mivel választható az alapjátékosból fekete és fehér is. Gondolom ennek, a játékot előreláthatólag halálra nyúzó kubai egyetemisták örülnek majd a legjobban. Ha ezt megtettük, gyorsan döntsük el, hogy 3 blokknyi adatra érdemes-e a játék. Ha igen, SAVE. Ezek után tekinthetjük meg az intrót, ami viszont nagyon szépre és hangulatosra sikerült. Még felnőtt szemmel is, annak ellenére, hogy nagy rész egyszerű rajzfilm. Ami a játékban nekem nagyon tetszett, a különböző menüpontok hátterei. Ezekre sem úgy kell gondolni, mint egy magas felbontású tájképre, egyszerűen szerintem jópofán és ötletesen vannak a mesehátterek megrajzolva, így igencsak könnyen ámulatba ejti az ifjabb játékosokat. Központilag a versenyt megelőzően, megnézhetjük az alapbeállításokat (OPTIONS) és pénzünket is, mivel a versenyek nem dicsőségért, hanem kemény bomber-valutáért mennek. Aki nem hiszi, nézzen be a bankba és tekintse meg az aranyfedezetet, merthogy ezt is lehet. A szokásos óra elleni küzdelmet és az egyszemélyes versenyt meg sem említeném. A STABLE pontban, "járművünket" adhatjuk meg, persze csak akkor, ha van rá megfelelő mennyiségű pénzünk. Alapból nyusziból és orrszarvúból is egy darab van. Velük kell nekivágni a világnak pénzt keresni. Ezek a járgányok nem esznek benzint csak füvet, az viszont ingyé' van (amíg a MOL Rt. be nem pofátlankodik a Bomberman-világba is). Viszonylag kevés pénzünkből a kezdetekben, csak alapbombákat vehetünk, ám ezeket érdemes, mivel riválisaink nagyon otthagynak az első körben különösen, ha kezdők vagyunk. Amikor elérkezünk a pályaválasztáshoz, üssük fel a pályaválasztási tanácsadót...(rossz poén volt, bocs). Szóval a versenypályák kiválasztásánál a legszembetűnőbb, hogy teljesen Disneyland (Magic Kingdom) formája van a térképnek. Ettől az apróságtól eltekintve, nincs semmi koppintás a játékban. Felesleges próbálkozni, az elején úgyis csak a Fantasy Land lesz elérhető, mivel nincs több pénzünk. Tessék sokat nyerni és majd dől a lé.

Maga a játék akció-része egyszerűen gombnyomásból áll és sok szerencséből. A startnál jópofa módon nem kötelező megvárni a zöld lámpát, így ügyesebbek tudnak repülőrajtot venni, ám ez nem segít sokat ,mivel az ellenfelek valahogy mindig jobban startolnak nálunk. A verseny alatt természetesen el lehet lőni a fegyvereket és fel lehet szedni újakat. Futás közben a zöld tábláknak kell nekiszaladni, és megvárni, hogy a kép jobb felső sarkában melyik fegyver/segítség jelenik meg. A kedvencem a merevítő... Ezt egy óra jelöli és amikor aktiváljátok amolyan Kitkat-szünet következik be, így könnyű szerrel elszaladhattok az ellenfelek mellett. Persze rengeteg egyéb segítséget szedhettek fel a rakétától egészen a tapadókorongokig. A segítségek másik formája a pályán található "használati cikkek". Ezek is gyorsítók, gumifalak és mindenféle marhaság. Ha sikerül végre pénzt nyerni, továbbléphetünk egy másik pályára, ahol még több kütyüt találunk és még szemetebb ellenfelekkel mérhetjük össze tudásunkat.

Grafikáját tekintve a játék nem rossz, de nem is kiemelkedően jó. Mint már azt említettem nem ajánlom középfokú végzettséggel rendelkező egyéneknek, mert nekik kissé unalmas, viszont kisgyerekeknek az álmok netovábbja. A játék stílusa, képvilága nyelvezete nyilvánvalóan a kis lurkóknak készült, és mint ilyen tökéletesen kielégíti a 10-es korosztály minden igényét. Zeneileg is rendben van a dolog, az ellenfelek kissé mocsok módon játszanak, de meg lehet szokni és hozzá lehet mocskosodni a rendszerhez. Az irányításról még érdemes elmondani, hogy gyakorlatilag teljesen úgy kell "kormányozni" a nyuszit/orrszarvút, mintha egy autóban ülnénk. Az ideális íven szaladva egészen használható helyezéseket lehet kiverekedni, minden különösebb probléma nélkül. Legyetek felkészülve rá, hogy az első helyen futva sok időt fogtok veszíteni, mivel folyamatosan ide-oda kell menekülni a minket kergető rakéták elől.

Mindent összevetve a Bomberman Fantasy Race egy remek játék, amit ajándékba vehetünk (már akinek van ennyi pénze) bárkinek, aki értelmi színvonalának megfelelően egy nyuszi hátán üldögélve képzeli el élete legizgalmasabb versenyeit. Nekem inkább a GT és a Ridge Racer az ami bejön, de ha most lennék annyi, amennyi a C64-es időkben voltam, biztosan az év versenyjátékának tartanám a Bomberman-t.

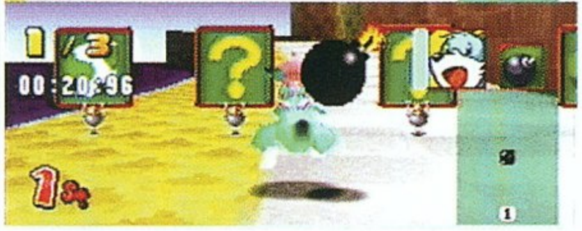
Adam



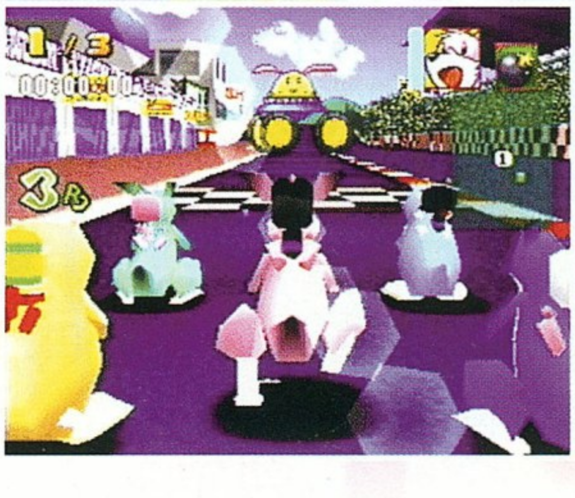












BOMBERMAN FANTASY RACE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ SZÍNES, LÁTVÁNYOS
× NEM NEKÜNK VALÓ

70%

Vannak olyan címek, amelyeket elég kimondani, és máris mindenki tudja, miről van szó. Vagy esetleg van valaki, aki még nem ismerné a Quake-et? Aligha. Vagy ha mégis, akkor abból a feltételezésből kell kiindulnom, hogy az illető még soha életében nem látott számítógépet működés közben, és a múlt évben csak a szekrényében pihentette az N64-est. A PC-s first person shooter (vagy ha "magyarabbul" jobban tetszik: ember-szimulátor) kategóriában sokáig a Quake 1 vezette ugyebár a toplistákat,



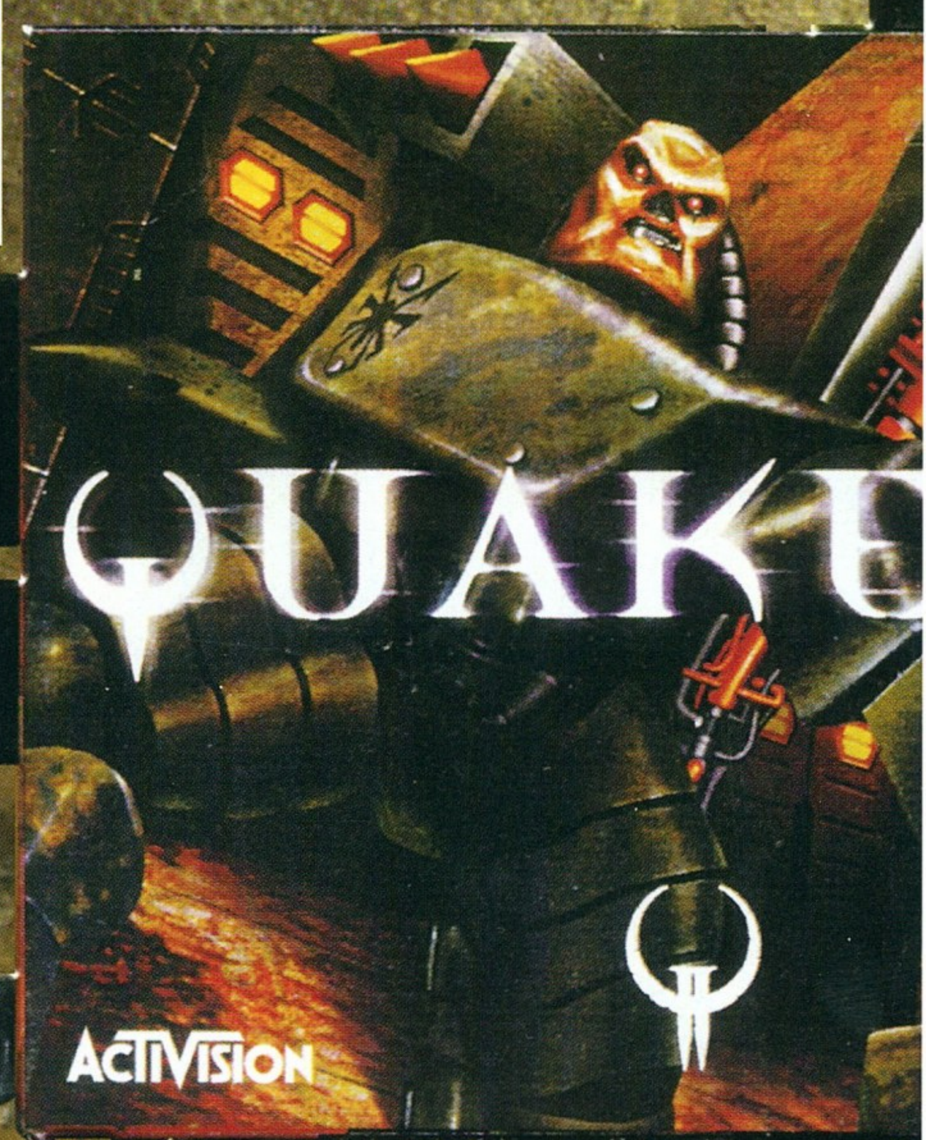


s valószínűleg ugyanígy lett volna N64-en is, ha nem várnak vele olyan sokáig, és nem jelenik meg

Tépd ki a szívét!

korábban a Turok, és főként a Goldeneye.

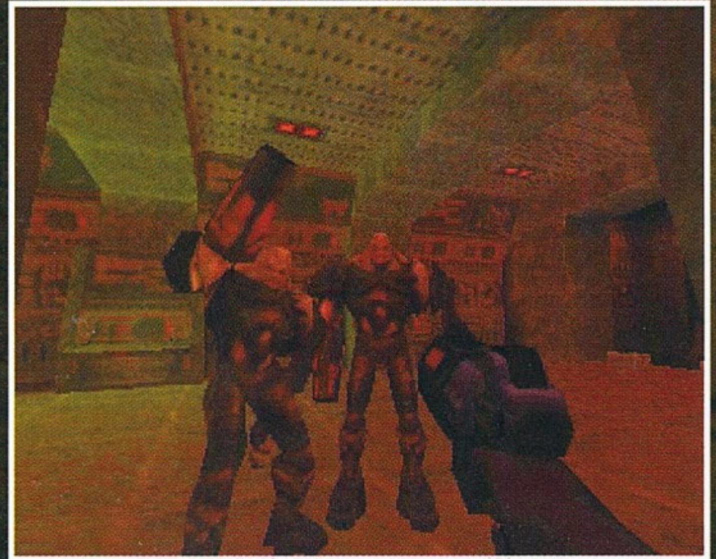
Na de térjünk a tárgyra! Patinás név ide vagy oda, a Quake második részével kapcsolatban már nem voltak illúzióim. Tudtam, mire számíthatok, hiszen az N64-es változatnál ismét jóval korábban jelent meg a számítógépes. Azt látva pedig már nem volt kétséges, hogy akármilyen jó is lesz a konverzió, a Rare által feltett bizonyos "lécet" jócskán leveri. Bizony a Goldeneye még ma is nagyon ott van a topon, ráadásul most már hamarosan várható a "trónkövetelő", a Perfect Dark. De lássuk, legalább "hézagpótlónak" megfelel-e a Quake 2!



KONVERZIÓ?

Szó se róla, az N64-es Quake 2-t fejlesztő Raster mindent megtett, ami tőle tellett. Ahelyett, hogy simán átkonvertálták volna a PC-s térképeket, 19 vadonatúj N64-es szintet dolgoztak ki – szóval a játékmeneten és a fegyvereken kívül minden megújult. Abból indultak ki, hogy a legtöbb játékos valószínűleg már végigvitte a PC-s verziót, s ezért ugyanaz a dolog lebutítva már senkit sem érdekelne. Egy sima konverzió helyett egy úgymond "továbbfejlesztett" Quake 2-t készítettek, mely kevésbé cikornyás szintekkel, viszont szemlátomást színesebb, fényeffektusokban gazdagabb grafikával rendelkezik. Némely tekintetben ugyan egyszerűsítésre kényszerültek a programozók, például csökkentették az animációs fázisokat (ezért tűnik néha úgy, hogy "korcsolyáznak" az ellenfelek), ám az összkép végül alig marad el a 3Dfx generálta grafikától, és ami nem utolsó szempont: szuper gyors az akció. (A program az extra látványosság és a kellően gyors képfrissítés érdekében természetesen használja az N64-es memóriabővítőt.)

A fejlesztők tisztában voltak azzal, hogy a Goldeneye nem kis mértékben a kalandos küldetéseitől olyan izgalmas, amit viszont a Quake 2 keretein belül lehetetlenség volt kivitelezni. Rögtön kezdetnek már csak a kerettörténet is elég langyos, ha valaki még nem ismerné: egy Strogg nevű kibernetikus faj támad az emberiségre, természetesen azzal a tervvel, hogy meghódítják a Földet. Nagyon gonoszak, és megállíthatatlanok, csakhogy a földieknek is van egy tervük! Mondanom sem kell, a terv elég egyszerű: szerény személyünkben egy katona hatol be az ellenséges vonalak mögé, és mindenkit halomra gyilkol... Szóval egy ilyen "forgatókönyvvel" manapság aligha lehet Oscart nyerni, ráadásul a küldetéseken belül is elég szűk korlátok között mozoghatnak az alkotók. Kóddal nyíló ajtók, eldugott liftek, megsemmisítendő generátorok és számítógépek: jóformán ez minden, amiből "építkezhettek". Az elmondottaknak köszönhetően a Raster úgy döntött, hogy a tűzharcok "megkoreografálásán" próbálnak minél többet finomítani. A pályák felépítésébe fektettek sok-sok energiát, s minden egyes ellenféllel tudatosan keserítették meg a játékos életét. Alaposan leizzaszt minket a harc, hiszen szinte végig túlerővel nézünk szembe, s egy percig sincs nyugtunk. Alighogy végzünk egy éles karmú nőstény démonnal, a következő terembe lépve máris hallhatjuk, hogy a magasból egy szárnyas lény vesz minket célba. Folyamatosan rá vagyunk kényszerítve a figyelmünk összpontosítására, s mindig csak a legutolsó pillanatban jutunk hozzá egy-egy új pajzshoz, vagy egy jobb fegyverhez.





A TÖBBSZÖRÖS ÉLVEZET

Azonban bármennyire is pergő ritmusúak az egyszemélyes küldetések, a Quake 2 – csakúgy mint a PC-n – multiplayerben mutatja ki a foga fehérjét. Ebben rejlik a játék igazi ereje: talán meg lehet kockáztatni, hogy az egyik legjobb többjátékos N64 játék. Osztott képernyő segítségével akár négyen is rendezhetünk partikat, s a grafikában nincs semmi lelassulás, semmi romlás! Térképként pedig nem csak holmi "dobozok" funkcionálnak összekötve folyosókkal: a terepen minden szeglet előrelátóan van betervezve – hol megbújni lehet, hol muníciót érdemes szerezni, a nagy termek pedig az "össznépi" csatározásoknak adnak otthont. Ráadásul attól függően, hogy mondjuk két vagy négy játékos száll ringbe, különböző nagyságú terep kérhető.

A Multi üzemmódon belül a következő játékmódok közül választhatunk: Deatmatch (gyilkolj le mindenkit vagy téged gyilkolnak meg alapon), Fragteams (melynél csapatokat alkotva pontokért folyik a harc), Flagwars (ahol az ellenség zászlaját kell elrabolni), és végül Deathtag (melynél egy piros zászlót kell minél tovább bitorolni).

AZ ARZENÁL



Az idegen hódítók (avagy a barátaink) vérét a PC-ről már ismerős fegyverekkel onthatjuk ki – mert azt talán mondanom sem kell, hogy patakokban folyik a vér. Induláskor az alapfelszerelésünk mindössze egy örök lőszerrel rendelkező lézerpisztoly, amit persze sürgősen le kell cserélnünk, mert az a komolyabb behemótoknál ugyanannyit ér, mintha csak a fogkefénket fognánk rájuk.

A Shotgun természetesen a közelharcnál igazán hatásos – távolra célozva túl nagy a szórása, s ezért gyengébb.

A Super Shotgun – mint a neve is mutatja – a nagytestvére a "sima" puskának. Dupla annyi patront "eszik", viszont a hatás megéri. Mivel elég sok időt vesz igénybe az újratöltése, muszáj pontosan célozni vele...

A Machine-Gunnal, azaz a géppisztollyal akkor érdemes "muzsikálni", amikor többen támadnak ránk. Mivel igen szaporán tüzel (és egy kissé ráz), csak akkor fogjunk hosszabb "lélegzetű" sorozatba, ha biztosan tartjuk a célponton.



A ChainGun a helikopterek gépágyújára emlékeztet az embert, és nem véletlenül. Brutális a kinézete és brutálisan tud kaszálni, viszont (sajnos) brutálisan sok lövedéket emészt fel semmi perc alatt. Mivel a "műszer" felpörgetéséhez ráadásul idő kell, csak masszív támadásnál érdemes elővenni.

A Quake 1 óta elmaradhatatlan fegyver a Grenade Launcher. A pattogó gránátokkal alattomosan megbúvó ellenfeleket füstölhetünk ki a szegletekből, ha viszont közelharcnál próbáljuk alkalmazni, az nem csak az ellenfélnek, de számunkra is végzetes lesz. Éppen ezért mindig figyeljünk, hogy mi van a kezünkben – főként mert a gép (ha kifogy minden fegyverünk) automatikusan is a gránátvetőre válthat!

A Rocket Launcher hasonló hatásfokkal dolgozik, mint a gránátvető, ám a rakétákkal persze könnyebb célozni.

A HyperBlaster ismét egy géppuska, csak épp ez energiacellákkal működik. Az "éhsége" hasonló a helikopterágyúhoz, viszont "neki" nem kell idő, hogy felpörögjön.

A RailGun igen kellemes darab – kár, hogy az ellenséges Gladiátor robotok is rendelkeznek ilyesmivel. Urániumlövedéket lő ki iszonyú sebességgel, ami aztán – akár több ellenfél bőrét is átlyukasztva – szép kék füstöt húz maga után "dugóhúzó" alakzatban.

Végül van a jó öreg BFG fegyver, ami egyrészt a falra keni a gyanútlan áldozatot, másrészt bonuszként kisebb lézershow-t is produkál.







AZ ANALÓG IRÁNYÍTÁS

A first person shootereknél általában nagy dilemma, hogy hogyan oldják meg az irányítást. Szerintem a Turoknál jobb gombkiosztást nem lehet kitalálni (azaz a kameragombokkal mozogni, az analóg stickkel pedig célozni), és ezt szerencsénkre a Raster-nél is így gondolták. (A másként gondolkodók azonban egyéb variációk közül is válogathatnak.) Ami pedig az igazi főnyeremény, az az analóg kar finomíthatósága. Mint-hogy a játékosok a bevetések során óhatatlanul fejlődnek, a készítők úgy látták jónak, ha bármikor átállíthatjuk az analóg kar hatásfokát – és milyen jól látták ezt! Egy kezdő játékos például sokat szöszmötöl a célzással, azaz jobb neki a lassabb tempó, míg egy profinak szüksége van arra, hogy elég gyorsan tudjon hátraarcot csinálni_A különböző beállítások – csakúgy, mint az állások – természetesen el is menthetők.

VÉGSZÓ

Akkor befejezésül gondolom meg kéne válaszolnom a bevezetőben felvetett kérdést, miszerint érdemes-e a Quake 2-nek a Perfect Dark előtt nekifogni. Nos, ha azt vesszük alapul, hogy a Rare ígéretes műve csak decemberre várható, akkor feltétlenül meggondolandó. Az érem másik oldala viszont, hogy kapcsolókat keresgélni, s közben irtani a fergesebbjét elegendő élmény egy multiplayer játékhoz, de egyszemélyes küldetésnek kissé kevés. Azonban fogalmazzunk világosan: aki egy kőkemény shoot'em upra vágyik, az mindenképp szerezze be a Quake 2-t, aki viszont a Goldeneye színvonalánál nem adja alább, az legyen még türelemmel.

V.Z.

QUAKE II

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
EXPANSION PAK
✓ AZ EGYIK LEGJOBBAN IRÁNYÍTHATÓ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK
× TÚLSÁGOSAN MARADI FELÉPÍTÉSŰEK A KÜLDETÉSEK

89%

Goemon, a Konami kék hajú ninjája visszatért. De ez a visszatérés vajon nem inkább visszalépés? Goemon – ha valaki még nem ismerné – annak idején több SNES játékban vált népszerűvé (igaz, ezek közül csak egy jelent meg angolul), melyek különös, ámde rendkívül eredeti keverékei voltak a klasszikus platformjátékoknak és a japán stílusú RPG-knek. Tavaly úgy tűnt, hogy az N64-es verzióval továbblépnek az alkotók, s egy teljes egészében 3D-ben játszódó, immár sokkal inkább kaland, mintsem ügyességi játékkal jöttek ki. Noha ebben a játékban is rengeteg ellenfelet kellett lekaszabolni, a hangsúly a kalandos küldetéseken, és – ezzel összefüggésben – a nem teljesen lineáris játékmeneten volt. Ezért volt hát számomra



meglepő, hogy most a Mystical Ninja 2 titulust egy teljesen szokványos, ráadásul 2D-s platformjáték bitorolja! Tévedés ne essék: én nem vagyok a 2D-s játékok ellensége, s a leírtak ellenére a Mystical Ninja 2 szerintem egy nagyon aranyos játék – csak hát egy kicsit alulmúlta az elvárásaimat. Nem tudom: talán a japán közönség kívánta vissza a régi játékmenetet (ugyanis Goemon elsősorban a japánok kedvence), mindenesetre nekem az előző rész jobban tetszett.

A Mystical Ninja folytatását a jó öreg (és ezért óhatatlanul elavult) Super Mario World, vagy – ha már hasonlatokkal élek – még inkább a Donkey Kong sorozat mintájára alakították ki. Bár a terep láthatóan poligonos kidolgozású, mégis csak egy irányba lehet haladni: oldalra, esetleg felfelé, de végig egy síkban. Átugrandó szakadékok, tüskék, avagy lávafolyamok képezik az akadályokat, és nem utolsó sorban azok az agyagfigurák, akiket a főgonosz keltett életre. Amikor végigjutottunk egy pályán, beesik a képernyőre egy medveszobor: ennek a belsejéből előkerül aztán egy "menetlevél", s ez jelzi, hogy továbbmehetünk a következő pályára. A pályák szigeteken helyezkednek el, s minden sziget utolsó pályája egy – az egyéb helyszíneknél jóval több veszélyt rejtő – kastély, ahol végül egy extrém ellenféllel kell megküzdenünk. A Donkey Kong-ot az imént azért említettem meg, mert a játékot ketten is lehet játszani, s ugyanúgy, ahogy Donkey együttműködött Diddyvel, Goemon és barátai is egymást segítve boldogulhatnak – a szó szoros értelmében néha egymás hátán keresztül juthatnak adott helyen tovább. (Lehet, hogy e miatt a kétjátékos mód miatt erőltették a 2D-t?)

Az eltűnt szellemidéző gép nyomában...



Goemon legújabb története ott kezdődik, hogy ő és elmaradhatatlan kövér cimborája, Ebisumaru meghívást kapnak öreg tudós barátjuktól. Wiseman a legújabb csodamasináját kívánja bemutatni: az ultra-zseniális, elektronikus szellemidéző gépet. (A hangyás öregnek az a fixa ideája támadt, hogy visszahozza a Földre Marilyn Monroet, és a többi általa kedvelt sztárt...) Azonban ahogy működésbe lép a gép, katasztrófa történik: egy villanás után a gép eltűnik. Nyomban kiderül, hogy Ebisumaru egy női alteregója a tolvaj (hogy ki ő pontosan, azt nem tudni), s egy űrhajón viszi magával a gépet. Bismaru nővér (merthogy így nevezi magát) meg van róla győződve, hogy csodaszép külsővel rendelkezik, s ezért egy jóképű fickót keres magának. A választottja pedig nem más, mint az Alvilág fejedelme, Dochuki. Talán felesleges is mondani: ha sikerül megidéznie Dochukit, az nem vezet semmi jóra...

ÖT SZIGET SOK KIHÍVÁSSAL

Ott kezdődik tehát a megmérettetésünk, hogy a sziget térképén választhatunk úti célt – kezdetben Wiseman házán kívül csupán egyet. Nos, akkor most részletesebben is taglalom, hogyan is zajlik a játék. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ha a pályákon egy síkban is kell haladnunk, elágazások azért vannak. Ha két út közül választhatunk, térben is elkanyarodhat a pálya. Ilyenkor vagy egy teljesen más helyszínre jutunk, vagy csak egy másik útvonalat találunk, majd végül ugyanoda lyukadunk ki. Ezek közül persze az előbbi eset az érdekes, mivel egy pályán belül sokszor több menetlevelet is begyűjthetünk. (Az adott pálya neve mellett csak az összes menetlevél felkutatása után jelenik meg a Cleared felirat.) Több menetlevélre azért van szükség, mert a kastélyok előtt mindig egy ellenőrzési pont található. Onnan a katonák csak azután engednek minket tovább, ha bemutattuk a szükséges mennyiségű menetlevelet.

Menetleveleket különböző megbízások teljesítéséért is kaphatunk; tulajdonképpen ezzel jön a képbe az a bizonyos kaland elem, amit ezúttal kissé elsorvasztottak. Minden szigeten van egy falu, melynek utcáján (esetleg utcáin) minden házba bekukkanthatunk. A lakóktól többnyire csak hasznos tanácsokat, burkolt utalásokat hallhatunk (olvashatunk), ám némelyikük megbízást ad nekünk. A legtöbb ilyen megbízás annyiból áll, hogy valamelyik pályára vissza kell mennünk, és ott össze kell szednünk ezt-azt, ám vannak kalandosabb dolgok is. Például van egy falu, ahol több kút is van, mely kutak mélyén gyíkemberek élnek. Ha beszélgetünk velük, az egyik megkér minket, vigyünk el egy kölcsön-videokazettát az egyik ismerősének, mire a feladatot teljesítve egy újabb kölcsönadott tárgyat kell kézbesítenünk, és így tovább – majd a láncolat végén egy újabb menetlevéllel gazdagodunk. Amikor efféle "munkákat" keresünk, sokszor nem mindegy, hogy milyen napszakban lépünk be adott házba – merthogy hasonlóan a Zeldához folyamatosan váltakoznak az éjszakák és a nappalok. A petárda-gyáros például csak éjszaka dolgozik. Ugyanennél a példánál maradva tovább az sem mindegy, hogy kivel lépünk be adott helyre, hiszen a petárdákhoz csakis Sasuke ért.

A szigetek kastélyaiban Bismaru mindig egy extra ellenféllel vár minket. Ez az egy dolog, ami maradt a régi: mindenhol az óriás-robotok harca marad a legvégére, melynél mechanikus barátunk, Impact vezetőfülkéjében foglalunk helyet. Lövöldöz-



hetünk, védekezhetünk, továbbá kombókat nyomhatunk be – az egész átcsap egy 3D-s verekedős játékba. (A kombókat a pause menü segítségével lehívhatjuk, és amire még felhívnám a figyelmet: muníciót úgy szerezhetünk, ha hárítjuk az ellenség lövedékeit.)

A JÓ BARÁTOK

A négy főhőst ugyan már jól ismerhetjük az előző részből, ám ezúttal egyikük-másikuk kicsit többet tud. Goemon, a "legfőbb" hős egy tősgyökeres fővárosi srác, aki a pipájával tud remekül hadakozni. Specialitása a dupla ugrás, és a láncos pipa használata – ez utóbbi eszközt a játék elején (egy meglehetősen hülye közjáték árán) szerezheti be, és a keményebb (csillagos) blokkokat törheti szét vele. A másik kezdettől fogva választható figura Ebisumaru, a kissé "telt alakú" ninja. Ő egy méretes kanállal koppint oda az ellenfeleinek. Különleges támadásként az ülepét használja: csak le kell húznunk a kart ugrás közben. Goemon kö-



vér barátja a második szigeten egy ötletes kis játékkal is gazdagodik, amivel a beszédét "szilárdíthatja meg" – a japán írásjelek platformokat alkotnak. A robotharcos Sasuke, aki ezúttal is csak később csatlakozik a hőseinkhez, a tőrrel bánik nagyszerűen, és ami vadonatúj: Wiseman készített neki egy új egységet, minek segítségével vízhatlanná tud válni. (A kétjátékos mód miatt szükség volt még egy figurára, aki búvárkodni tud.) Végül a zöld hajú, bájos Yae megint mint sellő válik be – bár Sasuke hasonló képessége miatt ő most kevésbé fontos figura.



A felsoroltakon kívül továbbá valamennyi szereplő rendelkezik valamilyen hajító- vagy lőfegyverrel, valamint annak egy speciális (gerjesztett) változatával. Közülük csupán Sasuke petárda-bombáját emelném ki, mely elég nagy hatásfokú ahhoz, hogy akár egy kőfalat omlasszon össze. A dobálózás hátránya, hogy a felrobbantott ellenfeleket nem lehet kizsebelni, sőt mi több: maga a muníció is pénzbe kerül – Sasukéval és Yae-vel különlegesen drága mulatság.





Ahogy haladunk előre a játékban, a karakterek közti váltás egyre fontosabbá válik. A pályákról UFO-szerű platformokon keresztül teleportálhatunk a váltóhelyre. A harmadik kastélynál már majdnem mindenkit be kell vetni: a homokörvények átugrálásánál Goemon válik be, majd a falak robbantásához Sasuke kell, végül a hosszú, tüskés csapdák felett pedig csakis Ebisumaru hangszórójával lehet átkelni.

A VÁROSOK

Amint említettem, a városokban sem mindegy kivel vagyunk, s ezzel rá is térnék a meglátogatható helyek ismertetésére. Hőseink a teaházakban gyűlnek össze, tehát ott választhatunk közülük. A második legfontosabb hely mindenütt a fogadó. A fogadósoktól kérhetjük, hogy jegyezzék be az állásunkat a naplónkba, azaz a memóriakártyánkra (Journal). Ha sok életet akarunk (és van elég pénzünk), a helyi éttermet is felkereshetjük. Minden városban más a specialitás, ám a 100 tallé-ros kaja mindenütt ugyanazt eredményezi: maximum energiát és plusz egy életet. Benézhetünk továbbá üzletekbe, melyekben leginkább páncélzatokat érdemes vásárolni: ezek (attól függően, hogy miből készültek) néhány extra sérülést engedélyeznek hősünknek, de sajnos csak egyszer használatosak. Vehetünk továbbá útravaló rizssüteményeket: ezt a hősünk akkor fogyasztja el, amikor éppen nullára redukálódott az életereje. Minél drágább a süti, annál több életerőt ad vissza. Az egyéb intézményeket és a lakóházakat csak akkor érdemes felkeresni, ha csevegni akarunk a helybéliekkel, vagy ha valami extra dologra számíthatunk az adott helyen. Ebisumaru például akkor kapja meg a varázslatos hangszóróját, amikor beszél azzal a kislánnyal, aki a mackós külsejű fiúkat kedveli... Információért pedig a legegyszerűbb, ha egyenest a helyi Plazma Jósdába megyünk (bár nincs mindenhol), hiszen a guru teljesen egyértelműen elmondja, mi az, amit még esetleg meg kéne próbálnunk.



A TÁRGYAK

Hogy teljes legyen az ismertető, végül még felsorolnám, hogy mit miért érdemes felvenni. Az gondolom mindenki számára világos – már csak az eddig leírtak alapján is -, hogy az aranytallérok és a gombócok mire valók. Ezeket többnyire az ellenfelekből lehet kiütni, hasonlóan a fehér macskaszobrokhoz, melyek pedig a fegyverünk hatásfokát növelik. (Egy háromszoros méretű pipával például elég súlyosakat lehet ütni...) Nem árt tudni, hogy éjszaka minden ellenfélből dupla pénzt sajtolhatunk ki! (Igaz, éjszaka szellemek garázdálkodnak, ami plusz bosszúságot jelent.)

A felvehető extra életeket piros szeretetcsomagok szimbolizálják, melyekkel persze csak ritkán találkozhatunk, s még ritkábban (leginkább a főellenségeknél) szedhetünk fel arany szerencseszobrokat. Az aranycicák nem csak a fegyverünk erejét növelik maximumra, de még a páncélzatunk erejét is!

A hosszabb pályarészeknél valószínűleg megkönnyebbülünk majd, ha Mr.Elly Fant figurába botlunk: ez a kis szobrocska ellenőrzési pontként működik. Amúgy halálozás esetén mindig az adott pályarész bejáratához kerülünk vissza. S ha már itt tartunk, engedjetek meg egy kitérőt, ugyanis az eszembe jutott egy tipp. Amikor olyan megbízást kapunk, ahol időre kell összeszedni valamit, lehetőleg az utolsó életünkkel fogjunk neki! Az "újrapróbálás" esetén ugyanis érdekes módon (talán a programozók figyelmetlenségéből adódóan) ugyanott folytathatjuk, ahol legutóbb meghaltunk, magyarul nem kerülünk vissza a megbízónkhoz, hanem a még hátralévő cuccok keresésére indulhatunk – ráadásul az időlimit visszaszámlálója újra indul!

SOSE LEGYEN ROSSZABB

Ha egészen őszinte akarok lenni, végül is nekem tetszett Goemon eme legújabb kalandja. Tény, hogy a legutóbbi, komplex 3D-s környezethez képest a 2D-s játékmenet most visszafejlődés, ám platformjátéknak akkor is kitűnő az anyag. Hosszú pályák, változatos csapdák, s a legtöbb helyen szép háttérgrafikák teszik élvezetessé a játékot. Bár az ellenfelek cseppet sem intelligensek, de legalább kiszámíthatóak, s noha az RPG-s vonások el is lettek nyomva, egy platformjátéknak tekintve az egészet, még így is kellően színesítik a cselekményt. Jobb lett volna ugyan, ha Goemon a legutóbb kitaposott úton halad tovább, de így se rossz. Reméljük, a következő epizódban majd kettőt lép előre...

V.Z.

MYSTICAL NINJA 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ 2D-S PLATFORMJÁTÉKNAK JÓL BEVÁLIK
× AZ ELŐZŐ RÉSZ JOBB VOLT

80%

AMERIKA NEMZETI HŐSE ÚJRA AKCIÓBAN!



Nincs vesztegetni való időnk! Lois Lane-t és Jimmy Olsent elrabolta a gaz Lex Luthor, s az őrült Brainiac segítségével egy virtuális világban tartja őket fogva. Gyorsan! Valaki hívja a biciklijavítót...oh....akarom mondani Supermant!

A Titus új Superman-es játékában – nem fogjátok elhinni, de – Supermant kell alakítanunk. Na jó, mielőtt magamra haragítanám a képregény-rajongókat, elárulom: a kissé szarkasztikus bevezető oka egyáltalán nem maga Superman (vele semmi bajom, sőt az ő neve talán az egyetlen, ami valamelyest emeli a Titus "remekművének" színvonalát); a megjegyzéseimet annak a játéknak nevezett valaminek szántam, amiről most írni fogok.

A Superman kazit behelyezve mit sem sejtve, izgatottan adtam áramot az N64-nek, s gyorsan ráböktem a New Game ikonra. Egy akciójátékra számítottam, ám







első meglepetésként valami olyasmi tárult elém, mint a Pilotwings 64. Egy szép, nagy város, amiben kedvemre repkedhetek. Azaz pontosítanék: inkább csak nagy, semmint szép az a város... Szerintem nem véletlenül találták ki a körítést a virtuális valóság mesével, mert hát azt talán a készítők is belátták, hogy Metropolis lemodellezett 3D-s mása igen távol áll attól a várostól, amit a valóság – azaz a képregények – alapján joggal elvárnánk. Gyermetegül megrajzolt úthálózat, doboz kinézetű házak, és ami ezek után felháborító: az említett építészeti "csodák" igen sűrű ködbe burkolóznak.

Ezek után következett a második meglepetés: Superman ahelyett, hogy egyenest a barátai segítségére sietne, karikákon repked át, mint valami cirkuszi mutatványos. Ezt a pályát Lex egy labirintusnak nevezi. Hogy mi ebben a labirintus, azt ne tőlem kérdezzétek... Mindegy. Megérkezünk az utolsó karikához, mire jön a következő feladat: 10 másodperc alatt két kocsit odébb hajítani. Hogy ennek mi értelme, azt megint csak ne tőlem kérdezzétek... Nos, vegyük úgy, hogy ezzel is végeztünk, s lépjünk egyet tovább. Pontosabban kettőt, mivel közben megint egy kis repkedés következik. A következő lényeges helyszín: át kell vinni egy rendőrségi kocsit egy útszakaszon, merthogy az út két oldalán bűnözők sorfala áll, akik rakétákat eregetnek a rend őreire. Hogy miért kell Superman-nek holmi virtuális rendőröket védelmeznie, azt ne tőlem kérdezzétek... Újabb repülés után aztán négy sötétkabátos fickóval kell végezni, majd (természetesen ismét légi mutatványok árán) egy katasztrófahelyzethez kell időben odaérnünk. Tornádókat kell megfékeznünk, amihez fel kell vennünk a szuper-lélegzet képességet (Superman egyik speciális tulajdonságát). Azt azonban, hogy miért pont a fagyos lehelet szűnteti meg a tornádókat, ismételten ne tőlem kérdezzétek...

Nos, eddig tartott az első pálya. A második szint valamivel jobban hasonlít egy akciójátékra: egy aláaknázott gátat kell megmentenünk, amihez ajtókat kell nyitogatnunk, kulcskártyákat kell megtalálnunk, közben lőnek is ránk, stb. Szóval el is könyveltem, hogy az első pálya nyilván csak bemelegítés volt. Ám tévedtem. A harmadik misszió ismét repkedéssel átszőtt kihívás – magyarul a két különböző jellegű küldetés egymást váltogatja. Még "magyarabbul": a játék egyre sekélyesebb és unalmasabb. Magam sem tudom, hogy volt türelmem elvinni a 11. szintig, de elvittem és tanúsíthatom: semmi izgalmas nem történik. Vannak a "repülj oda és nyírd ki őket" típusú küldetések, és vannak a belső terekben játszódó, kalandosabb – ám nehezebb – részek. Ez utóbbiak amúgy nem lennének olyan rosszak – az alapkoncepcióból kiindulva lehetett volna a Superman-ből egy átlagos akciójáték is. Csakhogy! A grafika a belső tereknél is olyan, amilyen. Az ellenfelek pedig tökéletesen hülyék. Egyhelyben állnak, és lelövik egymást is.



Egyébként akármelyik szinttel is játszunk, egy dolog mindenhol borzalmas: az irányítás. Nos, erre azt hiszem érdemes bővebben is kitérni. Van például külön felszállás gomb, aminek semmi értelme, ugyanakkor a fékezést meg feleslegesnek tartották az alkotók. Röhej, de repülés közben csak úgy tudunk megállni, ha beleütközünk valamibe, vagy megvárjuk, amíg lelassulunk. S hogy folytassam az őrült megoldásokat: a tárgyak felvétele ugyanazzal a gombbal történik, amivel a levegőben "gázt adunk". Ráadásul a fel/leszállás gombja elég furán működik. Mintha valami véletlenszerű függvény számítaná ki, mikor hajlandó éppen Superman engedelmeskedni. Sokszor hiába nyomjuk a landolásgombot, lebegve maradunk. Vagy "jópofa" dolog, amikor valamelyik darkmanus kalapján landolunk, és sehogy sem tudunk onnan lemászni. A programozók nem álltak a helyzet magaslatán. Például nem egyszer fordult elő velem az is, hogy leszálláskor nyakig belesüppedtem a betonba, mire onnantól fogva se fel, se le nem tudtam mozdulni – maradt a pálya újraindítása a pause menüből.

A Titus úgy tűnik, nem tudott mit kezdeni Superman-nel. Sokkal jobban ki kellett volna használni például Superman egyéni képességeit, melyek a játékban benne vannak ugyan felvehető ikonok formájában (röntgenszem, szuperlélegzet, szupersebesség, lézeres pillantás), ám közülük csak a fagyasztás, ami nélkülözhetetlen. A karikákon repkedést pedig szerintem egy az egyben ki kellett volna hagyni. Igaz, ezt manuálisan még megtehetjük: ha Easy fokozatba kapcsolunk, csak egy iránytűt kell követnünk. Ezt azonban mégsem javaslom, mert úgy fogtok járni, mint én (marha): képes voltam végigvinni a játékot, mire az utolsó szint előtt azt a jó tanácsot kaptam, hogy akkor most kezdjem újra, normál fokozaton... Természetesen nem kezdtem újra. Talán az lett volna a legjobb, ha egyáltalán nem kezdek bele. Nektek sem ajánlom – hacsak nincs nagyon-nagyon sok vesztegetni való időtök.

V.Z.

SUPERMAN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ SZERENCSÉRE CSAK 12 SZINTET KELL VÉGIGSZENVEDNI
× HÜLYE FELADATOK, IRÁNYÍTHATATLANSÁG, BÉNA ELLENFELEK

38%

LODE RUNNER 3-D

Nem tudom, olvasóink közül mennyien emlékeznek még a Lode Runnerre, de van egy olyan érzésem, hogy sokaknak nem ugrik be semmi róla. Több mint egy évtizede azonban még egészen más volt a helyzet: akkoriban minden Commodore64-tulajdonos gyűjteményében kötelező darabnak számított ez a '83-as "keltezésű" játék, mely az ügyességi-platform stílus úttörőjének számított. Képzeljetek el egy kis fehér pálcikaembert, akit 3-4 világoskék pálcikaember üldöz. Létrák és mászókák szövevényes hálózata segítségével kell kicseleznie az üldözőit, miközben gyűjtögetnie kell a kincses ládákat (pontosabban az azokat szimbolizáló kis négyzeteket). Csupán egyetlen fegyvert lehet alkalmaznia: árkokat áshat, melyekbe az ellenség beleeshet.





Nos, ezeknek megfelelően kell ügyeskednie, majd mikor megvan az összes láda, egy hosszabb létra jelenik meg, s a szó szoros értelmében feljebb mászhat a következő szintre... Tudom, hogy vizuálisan – főként a mai igényekhez mérten – mindez enyhén szólva spártainak tűnik, ám már a maga idején sem ez volt a lényeg. A Lode Runnert az tette feledhetetlenné, hogy az ügyességünk mellett a logikánkra is legalább annyira szükségünk volt.

Mostanában megszokhattuk, hogy új ötletek híján a régi dolgokról fújják le a port a játékfejlesztők, s az ún. retro játékcsomagok kiadása mellett (melyekben egy az egyben a régi játékokat szerepeltetik) új divat a régi nagy nevek felújítása. Személy szerint én mondjuk kicsit fenntartásokkal viseltetek az ilyen játékokkal szemben, néha ugyanis a 3D-s köntös csak kiemeli a régi játék hiányosságait vagy ósdiságát (lásd Robotron 64). Ennek tekintetében tehát visszafogott hangulatban ültem le a Lode Runner 3D mellé. Eleinte úgy tűnt, beigazolódik a gyanúm: az első négy pályán jóformán ugyanazt kapjuk mint korábban, csak most 3D-s blokkokon mászkálhatunk hősünkkel, s egy lézerpisztollyal robbanthatunk lyukakat a platformokon. Csakhogy: a tárgyak ismertetésére szánt pályák hamar véget érnek, és máris jön a második állomás, ahol fejest ugrunk a mélyvízbe, s egyre izgalmasabbá válik a dolog!

A Lode Runner 3D-ben briliáns módon használták fel a 3D nyújtotta lehetőségeket. Igazán lenyűgöző, mennyire megmozgatják az ember fantáziáját, s néhány egyszerű új tárgy igénybevételével – mint az időzített bombákkal vagy a fényliftekkel – mennyire elgondolkodtató feladatokat kell megoldanunk. Minden pályán valami újfajta megoldásra kell rájönnünk: hol a robbantásokon van a hangsúly, hol a hely-specifikus tárgyak használatán, hol pedig az üldözők megsemmisítésén – hogy csak a főbb variációkat említsem. Apropó üldözők: a játékhoz egy

ARANYLÁZ 3D-BEN

rövid kerettörténetet is kanyarítottak, mely dióhéjban a következő:

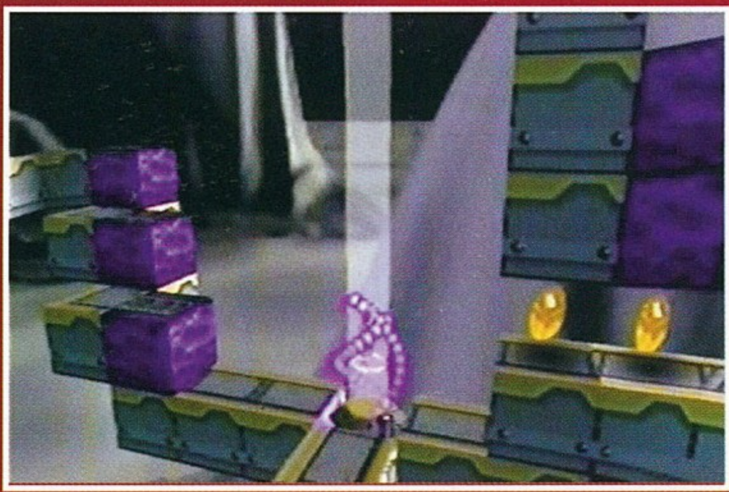
Az események valamikor a távoli jövőben játszódnak, mikor is a világűr nagy része a jól prosperáló Föderáció irányítása alatt áll. A külső kolóniákat azonban az utóbbi időben rendszeresen fosztogatják – úgy tűnik, az őrült Monk Császár indít támadásokat az aranyszállítmányok ellen. Hogy hol tárolja a lopott holmit, azt ez idáig nem tudta senki, most azonban a szövetség elfogta az egyik támadó hajót, és megtudta a császár egyik titkos telephelyének a pozícióját.

Különleges Lode Runner ügynökként a feladatunk a következő: egy kereskedelmi hajónak álcázott csatahajó fedélzetén be kell lépnünk a Pandora rendszerbe, s telephelyről telephelye haladva egyre mélyebbre kell hatolnunk a császár birodalmába, s vissza kell szereznünk az elrabolt aranyat. Persze ha lehetőség nyílik rá, az sem baj, ha magával a császárral is végzünk...

Mindebből a lényeg az, hogy a pályákon aranytárgyakat kell gyűjtögetnünk. Hosszú létra helyett ezúttal a gyűjtőkapszula jelenti a kijáratot: a kapszula felett mindig egy szám látható, ami a még begyűjtendő aranyak számát mutatja. Amikor megvan mind, a kapszula aktiválódik, és elteleportálhatunk vele. Persze a nehézség a dologban, hogy eljussunk odáig! Az elsődleges fegyverünk ezúttal is az árokásás, másodlagos megoldásként azonban a pályákon található időzített bombákat is használhatjuk. Többnyire ostoba csuhások próbálnak minket elkapni, akiknél az árok-csapda kitűnően beválik. Vannak azonban repülő ellenfelek is, akik ellen ez hatástalan: őket csak robbantani lehet. A csapdába esetteken – csakúgy mint régen – nyugodtan átgázolhatunk, ám vigyázat: egy idő után kimásznak. Igaz, ez utóbbira nem mindig van módjuk, ugyanis a lyukak rövid idő után begyógyulnak. A regenerálódás amúgy minden másra is jellemző: a felhasznált bombáink is újratermelődnek. A megoldásoknál végül is az időzítés játssza a főszerepet: tudni kell, mikor, melyik blokkot tűntessük el az útból, mikor, melyik bomba termelődik újra, mikor, melyik liftet vegyük igénybe.

Összesen öt világot kell végigjárnunk, melyekben mindig új típusú veszélyek és különböző használati tárgyak várnak ránk (18 fajta gépezet áll rendelkezésünkre). A második világban például van egy fúrófej, amit – mint egy pörgettyűt – útjára indíthatunk, s átszeli nekünk a lerombolható platformokat – mert ha még nem említettem volna, nem mindenhol lehet "áskálódni".





Az egyes pályák négyes "csokrokba" vannak szedve: négy pálya alkot egy helyszínt. A világokon belül 5-5 ilyen helyszín van – ebből mindenki kiszámolhatja, mennyi pálya van összesen. Helyszínenként az utolsó pályán mindenhol egy kulcskártya van elrejtve: ezek révén juthatunk újabb információkhoz, amikkel megtalálhatjuk a többi telephelyet (azaz világot). Sajnos állást menteni csak a helyszínek teljesítése után lehet, és ami még rosszabb: a játék megjegyzi az életek számát is. Plusz életet néha a pályákon is találhatunk, de sokkal többet gyűjthetünk be a bonuszpályákon. A bonuszpályákhoz speciális kapszula repíti a játékost: ezt a kapszulát mindenhol egy gyémánt nyitja, ami persze mindig valami rendkívül kényelmetlen helyen leledzik.

Nos, ennyit a szabályokról, most pedig tőmondatokban néhány tipp! Csak a nyilaknál lehet leesni. A blast-gun visszaüt, ezért vigyázzunk, hol használjuk. Ha netán a saját csapdánkba esnénk, használjuk az újraindítást (restart) mielőtt befalazódnánk. Indulásnál ameddig nem nyomunk meg semmit, a játék áll és a kamera-gombokkal körülnézhetünk. A liftekkel nem muszáj végigmennünk – sokszor ajánlatosabb róluk leugranunk. Végül de nem utolsó sorban: a monkok is gyűjtik az aranyakat, akiket úgy rabolhatunk ki, ha csapdába ejtjük őket.

Summázva a véleményemet befejezésül csak ennyit mondhatok: a Lode Runner 3D esetében úgy érzem, meg érte elővenni a régi licencet. Noha a játék külsején még lett volna mit csiszolni (például a közbenső űrjelenetek gyökér grafikájúak, ráadásul még akadoznak is), maga a játék szerintem elég izgalmas, s kellőképpen újszerű. Kiemelném a Mario-féle szabad kamera-kezelést, melynek révén a 3D tényleg csakis a játékmenet előnyére vált. Nem csak nosztalgiából mondom tehát: érdemes kipróbálni.

V.Z.

LODE RUNNER 3D

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ FONDORLATOS MEGOLDÁSOK, REMEK JÁTSZHATÓSÁG

× HANGULATI ELEMEKKEL - ÚGY GRAFIKAILAG MINT ZENEILEG - JOBBAN FELDOBHATTÁK VOLNA

83%

Szoszimó! Vége a nyárnak, és mi még mindig itt vagyunk – sokak örömére, sokak bánatára – erősebben mint valaha! A nyári összevont számunkban leközölt "várom a párom" levél – azaz SZILVI – nagy vihart kavart, és még most is egyre többen akartok megismerkedni vele. Mi van skacok, pezseg a vér? Mocorog a mocorgó? Felugrott a tesztoszteronszint? Ezért úgy döntöttem, hogy aki személy szerint Szilvinek ír levelet, arra Szilvi SZEMÉLYESEN fog válaszolni! (Persze mindezt itt, a Csevegő hasábjain, tehát a malacságokat kéretik mellőzni.) Szeptemberben aztán kiderül, hogy megtalálja-e kedvencünk élete párját. Elárulom, hogy Szilvi járt nálam személyesen is, és annyira, de annyira mega-királyul néz ki az életben, hogy a fotó csak kimenős papagáj hozzá képest! Addig is, jöjjön a nyári termés.

Halihó Martin !!! Üdvözlöm az összes 576 konzol olvasót! Elég meglepő volt az előző szám csevegőjében látható női fotó. Úgy gondoltam, ha nem kamu, válaszolok rá. Az igazság az, hogy mindig kapható vagyok egy kis TEKKEN 3-ra! (Remélem Szilvi olvasni fogja a levelet!) Kíváncsi lennék, hogy ő milyen szinten nyomja a TEKKEN-t? Ennyi társkereső apróhirdetés talán még belefér az újságba. Martin! Óriási kérésem lenne! Tudod, az az igazság, hogy az MGS-t már többször is végigjátszottam, de az öltözéket, amin megtörök a fény (Stealth Cemoflage, vagy valami hasonló), amivel láthatatlanná lehet válni még nem találtam meg. Légszíves írd meg, hol lehet felvenni ezt a cuccot (ha megtaláltad)! Előre is köszi! Egyébként király az újság, jók a leírások és a tesztek! Csak így tovább! Remélem a levelem bekerül az újságba! Igazán boldoggá tennél vele! Egyébként én is láttam a Star Wars első epizódját, de mivel nem volt elég hangulatos egy 17 colos monitoron végignézni a két CD-t, ezért a moziban a helyem ha bejön! Az erő legyen veled! BREZ

Remélem boldoggá tettelek, mert a leveled bekerült a Csevegőbe, és Szilvi is elolvasta. Annyit mondott, nem érti, miért akarod megtudni, hogy ő milyen szinten nyomja a Tekken 3-at? Ha esetleg jobb nálad, akkor az rossz vagy jó dolog? Kicsit hevesebben kéne neki udvarolni – mert azt beláthatod, hogy ez az egy mondat kissé vérszegény volt – és akkor talán meg is tudhatnád! Igazán nem erőltetted meg magad egy ilyen tuti csaj meghódításáért! A MGS leírás az 1999 januári számban volt, abból mindent megtudsz a Stealthról. Startolj rá Szilvire!

Tisztelt 576Konzol Team!!!!! Azért írok, mert lenne egy-két kérdésem, és mert szeretnék bekerülni az augusztusi szám Csevegőjébe:

1:A PSX2-re készült játékok játszhatóak sima PSX-en is?

2:A Silent Hill mikor jelenik meg PAL verzióban?

3:A PSX2 mennyibe fog kerülni?

4:Szerintetek vegyem meg most az FF7-et,vagy várjak még a Parasite Eve-re?

5:Mikorra várható a Croc2?

Ja és hogy el ne felejtsem: minek írtok NTSC játékokról, amikor a PlayStation tulajdonosok nagy része csak PAL verziójú játékokat tud játszani? Egyébként ha valaki az Offical U.K-ra hivatkozik – hogy jobb – arra ne is hallgass, mert az Offical egy nagy kalap hirdetés, egy-két játékkal. A Konzol ezerszer jobb!!!!!!! Na csá, és yo tesztelést. Losonci András, Budapest.

Cső! Azt a sületlenséget honnan veszed, hogy a PSX tulajdonosok nagy része csak PAL játékokkal tud játszani? Egy 3000 Ft-os SCART kábel + egy többnormás TV vagy egy X-ezer forintos NTSC átalakítás segítségével BÁRKI tud NTSC játékokkal játszani, és hidd el, játszik is. A feketepiacon a legújabb játékok egy hét múlva ott vannak, ez köztudott. A levelekből és telefonokból ítélve az 576 Konzol történetében eddig ez volt a legjobb húzásom, hogy NTSC leírásokat is elkezdtem lenyomni. Kérdéseidet pöttyet korainak tartom, de megpróbálok legjobb tudásom szerint válaszolni.

1 – Úgy tudom, hogy igen.

2 – Már megjelent.

3 – Még azt sem lehet tudni, hogy fog kinézni, az árát honnan szopjam ki?

4 – Mindkettőt vedd meg, mert jók. Nem fogsz csalódni egyikben sem!

5 – Augusztus végére.

Kedves Martin, Bagó Péter és a többiek ! Nem rabolom sokáig a méregdrága időtöket, inkább rögtön a közepébe vágok. Ha az egyik számot jól értelmeztem, akkor elég kevés kódot adnak ki mostanában a játékok készítői. Nos, az áprilisi számban írtatok egy bizonyos Blaze&Blade-ről. Ez a játék nekem is megvan, és találtam a játékban egy bakit, amit ki is lehet használni: az aukciónál, amikor egymástól veszik a játékosok a cuccokat felkínálja a játék, hogy mentsük el a már kész karaktert. Itt van a baki: csak azt a karaktert mentsük el, akinek a cuccokat vettük, a többit pedig nem. Na igen, addig nem enged kilépni az aukcióból, amíg nem mentettük el az összes szereplőt. Okos, de ugyebár van nekünk egy csinos Reset gombunk is.....Remélem hasznát veszitek. Más: Szerinted érdemes Dreamcastet venni, ha ilyen kevés játék lesz rá? Ismét más: Az újság nagyon szuper, sőt a legjobb. Már annyit dicsérték a többiek (igazuk is van), hogy már nem tudok új dicséretet mondani.

UI: nem lenne rossz, ha beraknál a csevegőbe, de ha nem, akkor sem fogok anyázó leveleket írni. További jó munkát kívánok Földes Tamás, Budapest

Köszi a kódot, a Veres Miki biztos örül majd neki. Szerintem jelenleg nem érdemes NTSC-s Dreamcast-ot venni, kivéve, ha milliomos vagy (esetleg a szüleid). Kevés játék van rá, a fele nagyon "rétegjáték", és drágák is. Várd meg az európai verziót, aztán 2-3 hónapot a megjelenő játékok miatt, és ha akkor úgy érzed, hogy megéri, akkor vedd meg. De én – jelenleg – nem ajánlom. Nekünk itt porosodik egy NTSC-s DC a fiókban, EGYSZER kapcsoltam be.

Hali-beli! Hogy is mondjam. Mostan tarok a FF7-ben a 3-s CD-nél (nem annyira azért mer ennyire lémer vagyok, csak nincs időm). Szóval jól leülök, ezt mostan végigviszem. Sejtem hogy North Cave-ben sok móka vár rám, rá is készülök sok mütyürrel. Elindulok, némmá van egy Save Cristal. Megyek, megyek (először kb 3 óráig barangoltam, mer nem vettem észre egy átjárót). No, végre eljutok Sephiorthoz (közben már egyszer kinyiffantam). Jön egy egyén (főellenség) – nézem ez bizony nagyon gyenge, gyanús is ez nekem, lesz itt még vmi... Jön is még egy szörny. Elég nehezen megy amúgy is, erre jön egy Super Nova varázslat. Tekintélyes... Persze ezeket még megúszom... Harc közben csak 3 bajom van: nagyokat sebez. 2. én nem támadok, csak gyógyítok 3. időközben mindig kis béka leszek. Nekifutottam már ötször, eredmény nélkül – még csak reményem sics, hogy megüssem. Na, mondom – megnézzük Neten, mit is kéne tenni. Hát én semmit se találtam, meg eddig azt hittem tudok vmennyit angolul, de mégse :-)! A lényeg: nadddddjon de nadddddjon szépen kérlek titeket, hogy vmi tippet adjatok. Mindenesetre előre is köszi. Jó nyaralást (egyébként ti ilyenkor is a PSX-t nyomjátok?:-)), meg sok csajt – ha segítesz elküldöm neked postán bármelyik Eidos-ost:-) Na, hali Gábor

Talán mégis gond lehet az angoltudásoddal, mert a Neten ha bármelyik keresőbe beírod a Final Fantasy 7-et, legalább HÚSZEZER találatod lesz. Ezek közül 19-ezerben benne van a leírás. Próbáld meg mondjuk a http://www.gamefaqs.com helyet. Szerintem az a baj, hogy nem elég fejlettek a karaktereid és nincs meg egy csomó speciális tárgyad. A Ribbon például minden elemi csapás – pl. Frog – ellen véd. Jöhet az Eidos-os csaj!

Szevasz Martin! Először is király az újságotok, de mivel én N64-es vagyok, sokszor nem tudok vele mit kezdeni (tudom, hogy nem a ti hibátok). Na de inkább a lényegre térek. Mikor kinyitottam a jún-júl összevont számot a Csevegőnél, elállt a lélegzetem a bombanő – Szilvi – láttán. Iszonyatosan tetszik, és egyszerűen nem értem hogy miért nem talál hozzáillő barátot. Remélem a segítségeddel talán engem érhet ez a szerencse. Írok pár sort magamról: OS-nak hívnak, 1978.XX.XX.-én születtem Bp.-n. Kékszemű, szőke rövid hajú, 185 cm magas vagyok. Szeretem a játékokat (N64-em van), kedvenceim: Zelda, Castlevania. Egyenlőre ennyit magamról. Remélem a levél általad eljut Szilvihez is, és talán..... Még szeretném azt megkérdezni, hogy tudod-e hol lehet hozzájutni a német Nintendos magazinhoz (tudod, amit a programokkal küldenek). Előre is köszönök mindent !! Csáo !! "Laza"

Laza úr, én meg azt nem értem, hogy ha ilyen jópofa – de Szilvi szerint még mindig nem elég dögös – levelet tudsz írni, akkor TE miért nem találsz magadnak egy bomba bébit? Ha esetleg szóban ennél egy kicsit mézesmázosabban tudsz a jövőben közeledni egy nő felé, akkor nem hiszem, hogy gondod lesz a csajozással. Szilvi szerint – megnézte a képedet – jóképű fickó vagy, tehát csak egy kis önbizalom kéne már! A német nintendós újságot TALÁN egy-két jobb budapesti újságosnál kéne keresned (pl. Váci utca), vagy előfizetni a HungaroPressnél.

Helló Martin! Sipos Adorján, Győr

Helló Adorján! Martin, Budapest



C S e





Hello fiúk! Tisztelt szerkesztőség! Ezúttal ismét tollat ragadván egy-két dolgot megosztanék veletek. Már régóta próbálok egy tervet megvalósítani. Elképzeltem egy olyan bulit, ahol fiúk-lányok (persze a "fehér hollók") összejönnek, és szénné szórakozzák magukat. A felállás a következő: (enyhe túlzással persze) egy nagyobb terem, ahol kizárólag játékzenék mennek. Körben asztalok, emberek, akik kizárólag akkor érzik jól magukat, ha meghallják azt a kis sípoló hangot a PSX bekapcsolása után. Pl.: Egy nagyobb társaság bőszen FFVII-ről tárgyal. Úgy mint materia kombinációk, titkos dolgok, stb. Mindeközben oda-oda pillantanak a táncparkettre, ahol a tömeg jókedvűen táncol pl.: GT vagy Rollcage track-ekre. Egy srác ölében a vörös hajú "fehérhollóval" azt ecsetelgeti, milyen tuti kombináció a Quadra-Mime elsütése a Quadra-KOTR után. Persze lenne tombola is, ahol értékes nyeremények lehetnétek; sapkák, pólók, CD-k. Nem egy zártkörű rendezvény lenne! Szeretettel várnánk minden érdeklődőt, aki először látja, mi a játékszenvedély, s azt is aki most kóstolgat bele ebbe a csodálatos világba. Az épület előtt nagy tábla hirdetné az egészet, a végén a "Sponsored by 576 KByte" felirattal. Jó reklám is lenne a cégnek, de azt hiszem ez evidens. Na mit szóltok egy ilyen üzlethez? Az egyik haveromnak mondtam egy dumát, amikor beszólt: "Öreg, akkorát kapsz, hogy a Final Attack sem támaszt fel". Szerencsétlen gyerek, csak nézett mint légy a falon. Tényleg Martin, mikor adod ki az FFVII lexikont? Sokunknak jól jönne azt hiszem. Lenne még egy kérdésem. Kis hazánkban mikorra várható az FFVIII megjelenése? Azt gondolom pár játékost igazán érdekelne a dolog.

Még mindig nem tudom mi az a cucc Kalm-ban abban a szobában, ahol Cloud mesél az életéről. Csak azt írja ki: "Can't reach it!" Miért nem adja oda? Nem tudom az okát, de Te talán segíthetsz. *(Meg kell lökdösni a szekrényt az X vagy a Kör őrült nyomkodásával – BP).* Befejezvén levelem kellemes pihenést, sok sört, játékot kívánok augusztusig! Sebella Zoltán, Budapest

Ahogy így leírtad, elég jó kis őrület lenne ez a buli! Biztosan nagyon élvezné mindenki. Mert ilyen még nem volt! Csak tudod én egy kicsit pesszimista vagyok, és azt hiszem, hogy nem lenne ez olyan egyszerű. Mert ki garantálja, hogy parasztok nem jönnek majd be? Kicsit illúzióromboló lenne a bejáratnál strázsáló biztonsági szolgálat, nem? Aztán az is gáz, hogy ellopnának minden mozdíthatót. Meg összetörnének, leköpködnének, leöntenének mindent. Szóval azt hiszem, hogy ezt csak zártkörű, "meghívásos" rendszerrel – mondjuk előre eladott jegyekkel és jelentkezési listával – lehetne összehozni. Meg sok pénzzel, szponzorokkal. És erre egyedül az 576 Konzolnak sajnos nincs fedezete. FF7 lexikon nem lesz, de szerintem megkérem a Veres Mikit, hogy a szeptemberi számban kezdjen el egy teljes FF7 leírást. Minden hónapban két oldal a mellékletben, elképesztő részletességgel. Azt hiszem, hogy ez a megoldás.

Martin, volna néhány kérdésem hozzád! Elsősorban azt szeretném kijelenteni, hogy most olvastam el a nyári duplaszámot és ez a legjobb, leghosszabb, legdizájnosabb... szám, amit valaha kiadtatok a kezetekből. Na jó, most csupán kettő dolgot találtam, ami nekem nem tetszik. Az egyik a Puma Soccer (lehet, hogy azért, mert nem szeretem a focis játékokat, az ilyeneket meg végképp), a másik a Constructor, ami ugye egy régi PC-s stratégia PSX átirata. Ezektől eltekintve (talán ezekkel együtt is) ez a legkirályabb szám... A tavalyi nyári szám ehhez képest kismiska. Akkor jöjjenek a kérdéseim:

1., Mikor lesz európai verziója a Resident Evil Dual Shock-os részeinek, és írtok-e róla?

2., Az N64-es Mission Impossible lesz-e PS-re is? És kijavítják-e vajh az apróbb hibákat?

3., Régebben hogy nem írtatok a Crime Killer-ről? Olyan rossz?

4., Mikor írtok az Alien Resurrection-ről?

További jó nyarat kíván: Becsei Zsolt, Kistelek

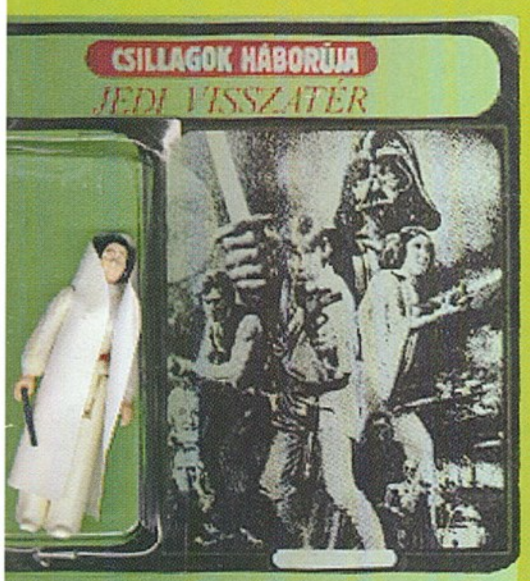
Köszi, köszi, köszi, ezt a sok dicséretet! Nem hiszed el, hogy mennyire igyekeztünk – ezek szerint sikerült! Akkor jöjjenek a válaszok:

1 – Még nem lehet tudni. Ebben a számban már van egy leírás az NTSC verzióhoz, az jó lesz a PAL-oshoz is.

2 – Lesz valami hasonló, de nem hiszem, hogy ugyanaz. Szerintem nem lehet olyat csinálni, mint N64-re. Ahhoz a PSX kevés.



e g ő





3 – Nem írtunk róla, mert egy nagy durranás az a játék. Magyarul elég rossz.

4 – Talán szeptemberben megjelenik a PAL-os, akkor majd írunk róla.

Uff Martin, és 576 Konzol! Lenni rászánni voltam én is magamat megírni egyedik levelemet nektek, mint más. Azt tudni tudjuk, hogy az újság jó, ezért én hagyni békén ezt a témát. Viszont lenni hozzád két óriási kérdésem, poszter ügyben. Én imádni Lara dögös ruciban, szaladgálni össze-vissza Tomb Raider-ben. Ezért kérni téged, ha van egy jó (minél szellősebb ruhát viselő), képed poszter formájában róla, vagy esetleg Donkey Kong-os, Banjo-Kazooie-s, vagy Diddy Kong Racing-es, elküldeni nekem (Donkey Kong-os, Banjo-Kazooie-s, vagy Diddy Kong Racing-es meztelen poszter köszönni nem kell!). Nagyon szépen kérni Téged! Előre is köszönni. Más. Ha lenni elkészülni 576 website-ja, könyörögni leírni újságban címét. Ja, és még valami: Nagyon örülni, ha megtartani, hogy lenni poszter. Tisztelettel: Györffy Attila, Budapest

Poszter természetesen megtartani, és kérésed teljesíteni, mert középen ott lapulni Lara szexi pózban. Website készülni, még legalább egy hónap.

Cső Martin! Legelőször azt szeretnénk mondani, hogy nagyon jó a Konzol! Csak így tovább! Másodszor arra kérünk, válaszolj a következő kérdéseinkre!

1., Lesz-e Metal Gear Solid 2 és mikor? *(Lapozz a Hírekhez! – BP)*

2., Olvastuk a csevegőben, hogy nyáron megjelenik a Dragon Ball Z – nem tudsz a hírekbe egy képet rakni róla és írni róla? *(Ha lett volna, már beraktuk volna – BP)*

3., A Tomb Raider film mikor jelenik meg? *(A filmet készítő Universal karácsonykor szándékozza bemutatni az államokban. Bár még nincs végleges főszereplő és azt hiszem forgatókönyv se nagyon van. – BP)*

4., Nem-e lesz Tomb Raider 4? *(De e lesz – BP)*

Én mint Kolhoffer István már írtam nektek levelet a tavalyi összevont KONZOL-ba. Remélem emlékszel még? Amúgy nem élek kettős életet, csak a barátommal Richolm Gáborral majdnem ugyanazt írtuk (mert kíváncsiak voltunk a Tomb Raider 3-ra!). *(És a történelem megismétli önmagát... – BP)*

Üdvözletét küldi Kolhoffer Isti és Nagy Sanyi a Konzol szerkesztőinek és Neked Pilisszentivánról. Kolhoffer István, Pilisszentiván

Bagó doktor, a Konzol jövőbeli főszerkesztője már válaszolt is helyettem. Mondtam neki, hogy készüljön erre a fontos beosztásra, mert ha én kivándorlok Amerikába, neki kell átvenni a stafétát! Én korábban mint Bagó Péter írtam az újságba, elsősorban a tavalyi összevont számba, emlékszel még? Csak aztán a barátommal tudathasadásos állapotban testet cseréltünk, így már mint Martin írtam az ez évi duplaszámba, pedig valójában én az Ádám vagyok, aki nem írt a tavalyi nyári számba. És mindannyian ugyanazt írtuk!

Kedves 576 Konzol! Üdv mindenkinek! Elsőnek hozzád szeretnék szólni Martin. Nekem nagyon tetszett az összevont szám, csak az nem, hogy 3 új Nintendo 64 játékról számoltatok be (tudom, most azt mondjátok nem mi tehetünk róla), de én még aznap megnéztem az Interneten és legalább 20 új játékról adtak hírt. *(Khm. Azt elárulnád nekem, hogy véletlenül nem egy amerikai site-ot néztél a nagytudású Interneten? Mert tudvalevő, hogy ott szintén előbb jelennek meg az N64-es progik, mint itt Európában – BP)*

Különben nagyon jó az újság, baró a poszter! Ja, a poszterről jut eszembe, hogy ha lehet, legyen Zelda poszter! Ha lehet írjátok meg, miért kapot a Zelda "csak" 98%-ot (a hibáját írjátok meg)!

(A Vári Zoli szerint túl rövid lett – BP) Hát ennyi lenne. Éljen a Nintendo 64, a Zelda és a csajok!

Szabadvári Balázs, Budapest

Ja, az Internet. Ha jó helyen nézelődtél volna, akár 100 új játékról is olvashattál volna. De ennek a kis 576 Konzolnak sajnos nincsenek olyan jó kapcsolatai, mint az amerikai Internetes újságoknak, így csak arról tudunk írni, ami már HAZÁNKBAN IS HOZZÁFÉRHETő! Érted a különbséget? Ami nincs a Vári Zoli kezében, azt nem tudja tesztelni, hiába jelent már meg Amerikában. Zelda poszter nem lesz, mert nincs nagyfelbontású Zelda illusztrációm. Sajnos.

Szevasz 576 Konzol szerkesztősége! Már rég elszántam magam, hogy írok, de vagy el sem kezdtem, vagy félbehagytam, vagy nem küldtem el. Eddig az összes újságotokat megvettem és azt kell mondanom elég f*sza. Amit én is hiányolok az a Top Lista. Szerintem a nyári szám után lehetne az az évi játékokról. Apropó nyári szám. Azt mondtad, marad a poszter. Szerintem lehetne egy Metal Gear Solid és Dragon Ball Z kép. Néhány kérdés:

1., Lesz-e Crash Bandicoot 4, fogja-e támogatni a PocketStation-t? *(Bármilyen meglepő, ebben a pillanatban még azt sem tudjuk, hogy mennyibe fog kerülni, sőt a doboz pontos méretéről sincsenek információink. Egyszerűen bénák vagyunk a hírekhez – BP).*

2., A Theme Aquarium, Crash 4, Dino Crisis mikor jelenik meg? *(A Theme Aquariumot az Electronic Arts még hivatalosan be sem jelentette, a Crash 4-el is ugyanez a helyzet. Csak nem a Crash Team Racing-re gondoltál? Dino Crisis PAL-os október 8 – BP)*

3., Ez nem is egy kérdés, hanem inkább egy kérés: sorolj fel néhány olyan játékot, amelyek majd támogatni fogják a PocketStation-t?

Na erről ennyit, megírtam (és el is küldtem) első levelem. További sok sikert!!!!!!!!!!!!!!

(Jókor szólsz, már rég megszámoltam, mire továbbolvastam – BP). Kánási Balázs, Budapest

Na, te aztán izgulós típus lehetsz. Annyi szuper játék van a piacon, te meg olyanokról kérdezel, amik még csak – kis túlzással – a készítők fejében léteznek. Például a Sony még azt sem tudja, hogy kiadja-e Európában a Pocket Station-t! Uram, azért mi sem vagyunk mindentudók!

Tisztelt 576 Konzol Szerkesztősége! Dear Dream Team! Nem tudom mi van ma velem.

1., Sárgára festettem a hajam. 2., Elolvastam egy régi 576 KByte-ot. 3., A macskát ma készítettem ki halálra.

No mindegy. Lenne pár kérdésem:

1., Miért nem tesztek Top 10-et a mostani hosszabb Konzolba? De helyette jó lenne stábfotó is kizárólag a Konzolról. Please!

2., Miért nem változtattok a Konzol külalakján? Nagyon príma egyébként a külalak, csak nem árt egy kis változatosság.

3., Poszter. Stábfotó. Tudod én is akarom látni Martin-t meg a Team-et látni a Konzolban. De ha nincs hely hova a búsba tegyétek? A borítóra, a poszterre?

4., N64 tulajoknak: Hogy a búbánatos ló****ba írjon az 576 Konzol több N64-es játékról, ha nincs játék?

(Ja, kicsit drasztikus a megfogalmazás, de lehet, hogy elvakultabb olvasóink csak így értenek a szóból – BP)

5., OUKPSM: Mi a túrónak veszi meg valaki az OUKPSM-et, meg az 576 Konzolt? Azé', hogy kritizálja az 576-ot, meg hogy dicsérje, milyen jók a Nyugati lapok? Dögöljenek meg. Czakó Károly, Szolnok

Csóközön. Kopaszra vágattam a hajam. Elolvastam egy régi Commodore Világot. A szuka kutyám otthagyott egy másik kanért.

1 – Top 10 lesz a következő számban. Stábfotó nem lesz, de ha megnézed az Addams Family című filmet, abban mindannyian szereplünk. Én vagyok a kopasz barom.

2 – Mit változtassunk? Nekem tetszik így. Nem akarok változtatni. A Konzol azér Konzol, mert olyan, amilyen.

3 – Mi van, akarsz tőlünk valamit? Te kis huncut, hát ilyen hevesen azért ne udvarolj. A Bagó azt mondta, hogy ő bizony bevállalja, és megmutatja az IGAZI arcát neked. Neked lőttek, apám!

4 – N64 tulajoknak: tessék megfontolni, amit ez az ember mondott!

5 – Dögöljenek, jól beszélsz!

Sziasztok, mély tisztelet (Szilvinek), Martin, B.P., V.Z., STB! ÜDV! Ha valóban Szilvia szerepel a csevegő közepén, akkor csak azt nem értem, hogy egy ilyen belevaló, bomba lánynak miért nincsen partnere Tekkenezni, vagy bármire. Ha viszont Szilvia nem így néz ki én azt sem bánom, mert imádok játszani és lánnyal még nem nyomultam igazán. Ha Szilvia ennyire penge Tekkenben, akkor állok elébe – szívesen játszok vele. Ez baromi stílusos dolog tőle, hogy ilyet ír, kíváncsi lennék rá... A másik dolog, hogy tuti jó dolog arról olvasni, Martin az NTSC-s játékokról is írsz. Tényleg ki*****tt gyors a feketepiac, mert az én gépem is meg van tuningolva és a tuti NTSC-s játékokat rendre meg is szerzem.

Itt ki kellett hagynom egy pár mondatot, mert olyan témát feszegetsz, amivel – a főnökség kifejezett utasítására – nem kívánunk foglalkozni. Egyébként minden szavaddal egyetértek.

Viszont nem tudom más hogy van vele, de nekem a tuti játékaim, mind fekete korongon vannak meg. Ez csak annak köszönhető, hogy az első számtól a második összevont példányig minden 576 Konzol megvan. Hiszen ha Ti nem lettetek volna, mára telis-tele lennék hangzatos nevű sz*r játékokkal. Mivel az állóképek (sokak szerint nem sokat érnek) és a tesztek, előzetesek és hírekben szereplő játékok sok segítséget nyújtottak vásárláskor. Szóval ha nem lenne 576 Konzol, akkor a játékok kusza szövevényeiben elvesztem volna. Köszi, hogy segítettetek, segítetek! Egyébként, Martin, vagy BP, nem tudom melyiktökhöz forduljak, de nagyon kíváncsi lennék, sőt mi több mióta megláttam a Dino Crisis-ről a képeket, azóta a s*ggem is ökölbe van szorulva, mikor jelenik meg a játék!! Nincs véletlenül egy videókazi, vagy kép, vagy valami a DC-ről?

(A játék Japánban jelent meg először a július elején. Viszont van egy nagyon jó hírem is. A Virgin előreláthatólag Október 8-ától hozza forgalomba a játékot Európában, s ezáltal Magyarországon is. Ha többet akarsz tudni, vedd elő a márciusi, 15. számunkat – BP)

Nagyon be vagyok pörögve tőle, szuper lehet a játék. Vagy a Resident Evil 2-ről valami promóciós anyag, mert mindent gyűjtök, ami vele kapcsolatos. Én is segítenék neked, de egy fia Star Wars figurám sincs már, pedig ha 12-13 évvel ezelőtt tudom, hogy neked kéne igazán elraktam volna neked őket. Bagó Peti, csippantom a kis megjegyzéseidet a cseviben, faja gyerek vagy (meg én is, meg a haverom is, meg a Szilvi). Ez a Szilvi nem megy ki a fejemből, de biztos nem én leszek az esélyes nála, hiú ábrándokat meg nem kergetek. Végezetül annyit, jó, illetve YO! nyaralást mindenkinek (meg a Szilvit nekem), ne ússzatok sokat, mert az uszonyokkal nehéz megfogni a Dual Shock-ot. A Szilvit pedig szívesen elverném Tekkenbe...Csáó! Szilvi...Holdosi Péter, Vecsés

Na igen, elvernéd a Szilvit, mi? Ő meg azt mondta, hogy szívesen elverne téged BIRKÓZÁSBAN! Szerinte nem lenne ennyire nagy szád, amikor rád ülne és kétvállra fektetne! Sőt, utána letolná a gasztródat és elverné a popsidat. Az enyémet is elverhetné...Sajnos semmiféle cuccot nem tudok küldeni, mert nem vagyunk mostanában eleresztve promóciós anyagokkal.

A Dino Crisis egyébként július 20.-a körül jött meg nekem (japán NTSC változat), végig is nyomtam, és egy kicsit csalódott vagyok. Szerintem nem hogy előrelépés, de visszalépés a Resident 2-höz képest! A grafika ugyanaz (minimális újítás, hogy mozognak, azaz scrolloznak a hátterek), a karakterek ugyanolyanok, a történet ezerszer lerágott csont, unalmas (semmi sem történik benne, csak minden 20. percben), és tipikusan az a fajta játék, amikor egy helyszínre ötször kell visszamenni, persze mindig a világ másik végéről. Nem rossz, de nem leszel elájulva tőle. A szeptemberi számban szerintem leadom a leírást.

Oké, ennyi volt. Ezek mennek, meg a kakasos nyalóka. Várjuk a leveleket, Szilvivel együtt! De ami a legfontosabb, hogy várjuk azokat a borzalmas, lötyögős, visszataszító minőségű, esetleg gumi, nem mozgó hamisítvány Star Wars figurákat is (magyar, lengyel, török), hívjatok (06-1-3-49-48-47) meg fogunk egyezni! Ha valaki esetleg tudja, hogy ki gyártotta (unfrankózta) őket annak idején, jelentkezzen (nem vagyok rendőr)! Kéne ugyanis pár bontatlan példány a gyűjteményembe. Meg egy pár 1985-ös YakFace figura is. De nagyon.

Martina Navratilova



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D
CRASH BANDICOOT
2999,- FT/DB
Jet Board Crash
Komodo Moe
Jet Pack Crash
Coco Bandicoot
Dr. Neo Cortex
Tiny
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
3999,- FT/DB
Liquid Snake
Revolver Ocelot
Psycho Mantis
Sniper Wolf
Vulcan Raven
Ninja
Solid Snake
Meryl Silverburgh
RESIDENT EVIL 2
3999,- FT/DB
Zombie & Claire Redfield
Licker & Leon S. Kennedy
Tyrant/Mr. X
Williem G-4 & Williem G-3
William Birkin & Sherry
Ada Wong & Ivy
Hunk & Zombie
DUKE NUKEM
2999,- FT/DB
Pigcop
Battlelord
Duke Nukem
Octabrain
TOMB RAIDER
3999,- FT/DB
3999,- FT/DB
Jin Kazama
Nina Williams
Paul Phoenix
Ling Xiaoyu
4999,- FT/DB
Heihachi Mishima
True Ogre
Evil Jin Kazama
Yoshimitsu
QUAKE
2999,- FT/DB
Major
Athene
Iron Maiden
Tank

ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64

3999,- FT/DB



Bowser



Yoshi



Mario

STAR WARS EPISODE I

2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid

RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB



Zombie & Claire Redfield



Licker & Leon S. Kennedy



Tyrant/Mr. X



Williem G-4 & Williem G-3



William Birkin & Sherry



Ada Wong & Ivy



Hunk & Zombie

THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME

4999,- FT/DB



Link



Ganon

SPAWN

3999,- FT/DB



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Medusa



Raenius

AUSTIN POWERS

3999,- FT/DB



Fat Bastard



Austin Powers



Dr. Evil



Austin Powers



Felicity Shagwell

TOMB RAIDER



Lara & Motorbike 3999,-



Lara & Tiger 3999,-



Jungle Outfit 5999,-



Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...

- MORTAL KOMBAT TRILOGY – 1999,- FT/DB
- THE X FILES – 3999,- FT/DB
- MARVEL VS. CAPCOM – CLASH OF SUPER HEROES – 4999,- FT/DB
- VIRUS – 2999,- FT/DB
- CARNAGE COLLECTION DINOSZAURUSZOK – 2999,- FT/DB
- ALIENS – 2999,- FT/DB
- WILD WILD WEST – 3999,- FT/DB

ISSN 1417-9296